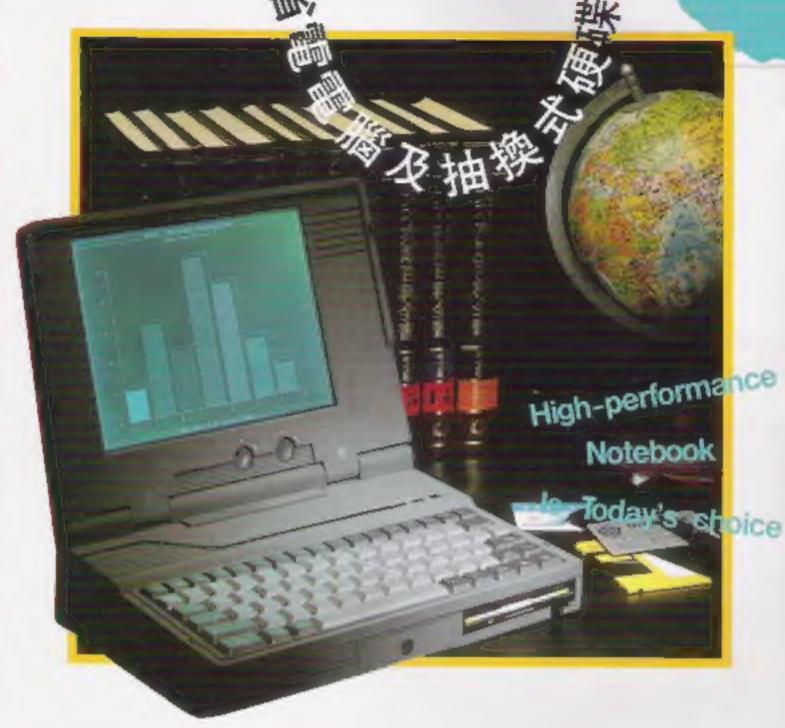




真正32公人

ANB-386SL



#### 強力推薦十五大新概念設計

- FEIN ILSBELDSWEED, DW POWER 新型CPU
- 二、核心配值25mH60MH 可抽换处硬值。亦可证明 60 MB 至 200MEI 使课 =
- 三、附加县新FLASH MEMORY (铁岗記錄卷)按照。 新班斯斯斯斯斯方式,相如 Bios 经水更能加值。
- 例。但然於學記憶體64KB CACHE S-RAM提供·維強 執行速度、使其區均較速。
- 图。巴内健FAX/MODEM排除。可测电外形式之不便。
- 六、新股金100PI内外搭揮光型 PORT 可塔配一般点上 似果基则原介面。使其 独而升义基高性能领域。
- 也。蘇斯10吋 COFT 對光流 LOD (京為國際語。蔣有64層 知的性・PSB YGA CARD解析者高速800±6000
- 八、全功能 BCUBLKEY 中英文鎮。 经日本 ALPS KEYSWITCH : 医锁焊丝堆膜式 - 羟基制甲胂磺酸 式联於。隨感特殊更哥合人雙工學。
- 是宗書"春鄉" 远经楼后现得更完成实际国场。 斷電之換失。

BX 8 (4) (94 (94)

ENDRESHOOS INTEREST

**馬語を古(4)0055572** 

SMEN N. KERLU

中心 英語 (41)777379h

#王0636336674

**F9**(04)7254254

\$500kDEHINE

(NOR)

- 1. 精湛取入工智能自動省電管理系统,因大省電系統 股友功能 (LOCAL STANDBY MODE/GLOBAL STANDBY POWER MODE/BUSPEND MODE/ BATTERY LOW MODE)充分推到省零最佳状态。 外建式12×電池組設計。在資電系映圖作下、使用 美國可為達10小時左右。
- 2. 特發度 POWER/HDD/BATTURY/CAPS LOCK/ SCHOLL LCCK 21 節称上面板上と順示像。
- 3. 卓越性值度够感的·密主機超過55℃的·阿帛動酶 要速度這連時間。可以我情報使用數章。
- 4. 人性化智電系統可自行變更設定參數 光分發揮人 表致益。專屬於條的豪華配備。
- 5. 絕特 COVES CLOSE 覆蓋式電源翻倒感應審於以 型。可避免電源來應,進而進到的省電力。
- 8. 新型省灣接觸式棒控、可立即進入完全省電社應、 不琐舊性而教立而遺迹其他事務。

#### **国际政队员里全省原外和职所的**

CHILDRO # PW/300596-2905 91(10)365-6054 学(07)311:-0802 曲 扣 124,000,001-8668 題1000202-1556 利31.075385~8127 **P**. 累10至3302-17的 100027703-0746 20(02)635-5763 和 重1025321-0471 陸 ₽V.023388-900€

**他(02)322-5556** 

M(021/55-9811

BF(D2)732-6296

45,0021106-0718

商(02)628-8778

\$50027H64-T682

**初 棚(02万)16-174**年

便

29

图

弘 第000004-1966 S 160000157-0211 (000000) MC052588-8009

第097689-7909 \$70722479-1966 (02)673-2669 M(02)928-0508 MTU220029-3508 £690,999-0508

#f020992-5416 图10070058-2467 1000965-3864 M(02)988-9863

102)986-6754 (百)風區) A.(D39)58-8644

16(099)56-6778

# PSCHINOLO-4088 (日本日)

4 Francisco 2006 (外海底) **英 15**(E)(H5-15)(8 事 〒000435-8080

(排句度) 學 年(105)(01-7439) ■ ■CV26369-7308 EG25721-0539 # (T(038)21-2013 ER 57/656/02-0669 本 株田の代

(四月日) 股 生((37)(02-2000 夜 夏(387)77-6770 (第一位1035)55-654)

(地面面) @ P(018)835-437

**把量攤底(04)755313 重用稳设(44)777807** 台中基安(34)125013 字母(MCNSHSH) 무별(HOMS45~) 520 (DUBSON \$281,647237390g SECOCOTA 松全(04)(900/050) -40 PO STV5000 公司(0×06529679

主平世界(30)273616 #D0000081/55278 **単均形成の()(()()() B4**Co-Cnossssa

**高於用**BANGBB7723 **罗维 中 第75**50 **元本は、14、6238816** 思想的(M)9571298 大平元章 [019]863751 **13 12 20 4 18 5 7 17** 大的答理 74 4 61075 **是第104**19049000 重原系统 (4) 536 8

10 首座

表 1040529(58B 渡 婦(00(1880-025)) 7.0H3334-10W

**三 東川らいか5-6414** 四位表(18)(95-119) **學 第0000088-3084** Q500009-001 (SEE

章 第1053734~4382 養 (100)226-8882 16(06)252-1400 m ■ **E**(98)226-520E • 元(36)736-3620 页(04)页74-7781 B 800008-017 B BOX079-(51)

**車 間(58)257-1817** (高春區) (Maj. 0(01))741-3468

取更多(例)777-8991 (石泉)(87)585-1785 通007)757-0414

1 DECOTION-1500 M 55077222-7276 不二度(37)262-8703 的網長(37)385-7048 空 大の1米四-481e PECO/DECE-CROSS 28(07)001-0008 70 具(07)任1-1505 ы. ## (07)216-3080 極(((/)71))-3920 東(((7)385-4243 86 SEC073012-2130 第0073211-9013 A DEG/2222-9101 **五幅因0000071-7568** 見。四(07)741-185\* 包引进(00)756-068\*

唱 2007) 235-1766 (三多周:1007)755-9709 \$1007)091-0700 22(07)700-1458 夢(1773386-4301 压 15 MICO7 H42-9852 (配御屋) 31

可((011)/85-1947 亞海学例((8)721-8521 变 時 間(08)757-8735 到(00)775-333 当 可(99))79-66% 即(05)76)(-2002 鹽 餇 IE405)765-8040 (원명원)

費(06)577-1383 (NEW WAY)

**2010年日日日** 



展與是電腦遊戲的春天,俗語說「一葉知秋」,在軟體世界雜誌裡,「一台便知夏」,此台 一百不是別台,正是遊戲你星台(P.25),林林總總的各類遊戲爭相搶在暑假强檔期間推出,希 望各位讀者在努力賺取買 Game 善愈外,現在天氣熱,玩 Game 時,不要坐太久,以免產生隱疾 ,屆時不得不站著玩 Game 可真是有點案。

一般の一人の一人の一般を表現している。

近来 Game 界可與是巨 Game 聚集,像是 A-Train ( Maxis )、風雲霸主 ( Electronic Arts )、CIVILIZATION ( MICRO PROSE )、專拉推理系列一匕首疑雲 ( SIERRA )、太平洋空戰英雄 ( Dynamix )、印第安那,瓊斯一亞特蘭提斯之謎 ( Lucas Arts )、創世紀VII—黑月之門 ( ORIGIN )、地下創世紀—冥河深淵 ( ORIGIN )等等,令人眼花撩亂,對於 Game 界貨是一大盛事,國內代理公司面對遺歷多的漫 Game ,都快不曉得該先出那一套了。前三套遊戲可能 置要等一段時間才能跟玩家們見面,面圖人自製遊戲也是一雜館,看來玩家可得努力賺錢,才夠買 Game =

上期間間傷臟放一其河深湖走N包引起不少的國響,有些讀者來借推廣證如安腦丸之類或強臟吃強腦補入腦的偏方,以防初陽名再度關神經衰弱,又作怪夢,讓讀者大傷腦筋,有些則認為應當壯士斷腕,犧牲快藥泡泡離或烏雞吸血鬼,否則會來不及經上八月份的聯誼會,更有人建臟失讓鐵血偏兵液過雲河深淵,前往軟體世界總部,通知軟體世界總部立即架設傳是點,當然有一半以上的讀者都寫上了正確答案十七次,並詳細說明度過雲河深淵的方法,另外編辦部發現了多位天才,只須一次便能度過雲河深淵,因為……他把宇宙神風號修改成類客無限,功力之高,令人捧腹上

本雜誌之提戲很人專閱只對對已出片或即將出片的遊戲做評析,以免發生評析看得心癢瘦,都買不到 Game 的情形。

在各位玩家征戰創世紀7如火如荼之際, Origin 又傳出了創世紀7第二部一巨蛇之島 (見P.25) 的消息,更有以類似銀河飛蔣介面製作的 Trade Commander,增加了貿易行為後,使得太空戰 門更加多對多姿,在下期將有更詳細的介紹,各位銀河飛蔣可于萬別錯過1

對BBS情有獨鍵的讀者,是否對比台灣大上N倍的美國BBS網非常懷往?本期美東地區佈告網系統所介(P.28)將有詳細的介紹,有興趣的讀者千萬別錯過!

音樂教章 (P.78)正式課程上到本期母止,下次我們將採用問答方式,所以對於超級作曲家或樂理方面有任何問題,歌迎來信詢問。

對於總覺電腦記憶體不夠使用的讀者請注意,本期受營世界 (P.109) 將位各位讀者介紹如何加大電腦傳統記憶體空間的方法,不過證次內容也是變變的,請努力的哨。

納粹飛行秘史在榮養一九九一年最佳軟體獎後,本雜誌也特別爲各位讀者介紹納粹飛行秘史作者一 Lawerence Holland (見P.81),顯各位玩家在享受此 Game 之餘,也能一賭這位賦予此 遊戲生命的創造者。

眾所關心的創世紀 7 一黑月之門攻略單行本。雖誌社本著一貫的製作原則,即將動員全社 " 罗命"製作、預定於八月底到九月份發行。地下創世紀—冥河深淵攻略單行本將閱後發行,敬謂 期待。

本期意见調查委內容略有更動,並選排行榜更改成十大"爆" Game 排行榜,請將您心目中的"爛 Gume",挑選出來,聚選分爲軟體世界及其他軟體公司的遊戲,請分別頻寫。



封面強片:風雲霸主 (POWER MONGER)

致计人兼私 長/主收益

總 總 辦/享納港

主 編/陳 連

福 新/次製基,凍積基

**建规省、健局务** 

廖皮惠

資料處理/智玉琴

**基加主编/**名编旗

具相隔機/錦史館-差雪頭

制度医、导流成

#### 3年4年发展

王美雄,基块数、梅芝林

FI T. TICK - WING.

美洲 安压人

科教斯、黄文琳、蓬英隆

京委花 ( 郭本忠 ) 林夏俊

95 82 2

**郑斌建、常精精、逐步走** 

要如何,非常知一本學也

東劉然、陳凱文、范剛波

治國原、聖殿道、養主告

未孔标、草类级、阳级数

李永治、雍创法、1519年

與 美特 泥 齒 / 亞 佛 多 里

致力 加入邮赠业界维助社

\$4. 国水

**等排出工具医具括路**切號

職屬信用/常維動政!8之別號

**步**兼静期/

逐至法律基理局限 战争中的

原相奸字人

对重電器時相用版 --

EP My My

救师命施胺份为限。

台市市中华研码一段"统



#### 目錄

#### ● 編輯室報告

1

78

	1
NEW FILES	
印第安那瓊斯一亞特蘭提斯之謎	0
(INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS)	-
楚漢之爭2一亦龍反撲	6
天際寒星  義無反顧	6
(PLANET'S EDGE-THE POINT OF NO RETURN)	(8)
創世紀I~I典藏版	10
(Ultima Trilogy I , II , III )	-
黑暗之池 (Pool of Darkness)	10
銀河飛將11一帝國逆襲:特別任務2	12
(Wing Commander II – Special Operations 2)	-
橋藝大郎(Ornar Sharif On Bridge)	(B)
	-
強片預告	
<b>蘿</b> 拉推理系列一匕首疑靈	14
(Laura Bow in The Dagger of Amon Ra)	$\bowtie$
太平洋空戰英雄 (ACES OF THE PACIFIC)	15
魔眼殺機 II 中文版 (Eye of the Beholder II)	16
燃燒的野球III (HARDBALL III)	(I)
攻城大戦 (Rampart)	18
魔水晶 (The Four Crystals of Trazere)	19
暗黑傳說 (Prophecy of the Shadow)	20-
遊戲衛星台	(21)
電玩短路	$\times$
	(38)
不吐不快	(40)
★ 在 微 外 中	X

中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄

音樂教室

# 1992 🕝 月號

41

#### 國外報導 遊戲攻略 24 星際爭霸戰完全攻略(上) 68 道應塗說 25 創世紀フー巨蛇之島 遊戲精品回顧 28 美東地區BBS系統簡介 模擬城市 百戰天龍 人物專訪 秘密任務 1 修改篇稱遺 訪納粹飛行秘史作者 火爆鋼球小秘技 81 Lawerence Holland 飛狼突擊隊一偷「機」法 吞食天地修改篇補遺 遊戲獵人 艾薇拉II-恐怖劇場修改篇 俠盜羅賓漢攻略補遺 銀河飛將II一帶國逆襲: 幻影法師修改薦 特別任務2 星際爭聯戰船艦修改黨 85 印第安那職斯一 蠶張拳王一超級氫拳 亞特蘭提斯之謎 88 四川省川修改篇 波斯灣風雲 89 千里一線牽 模擬城市一古城風惰 92 另一個世界 BBS入戶号 48 模擬台北 94 GAME林秘笈 攻城大戰 96 燃燒的野球III 98 50 意外的訪客提示鬧 納粹飛行秘史一 閒閒傷腦筋 51 飛行堡壘B-17飛行心得 54 揮衛雄鷹3.0高級心得篇 紙上D計劃題外篇 108 印度王征戦心得篇 58 硬體世界 天際寒星一義無反顧 59 新手上機篇 如何加大個人電腦 109 黑暗之池初期冒險 64 傳統記憶體使用空間

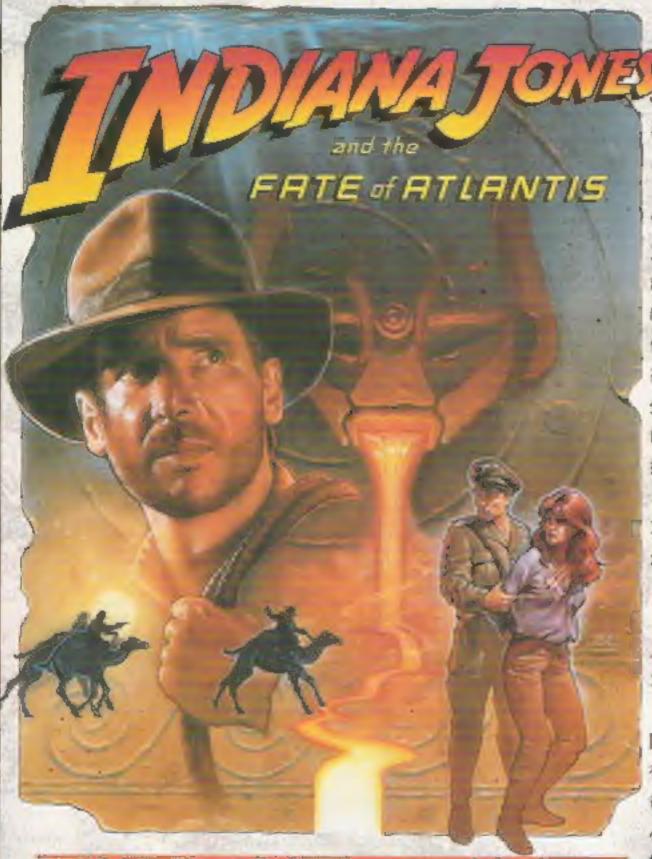




#### ●問題診療室

#### 印第安那 • 瓊斯系列

# 亞特蘭提斯己識



這位載帽子的冒險家兼考古學家, 放否化解納粹的重重除謀, 猶線找出說異的亞特蘭提斯之謎?

開始,我站在一個奇怪的 一房間,正想四處提索,忽 然一腳踏空,來不及尖叫就掉 到另一個奇怪的房間,眼質金 星,舞魂未定!喂,這有根總 子,我位!我,服前又是一件 小烏亂魔。假在一問團書室, 特我翻翻那熟悉的書,沒想到 那書架竟熱情的向我迎面懸上 ,我一又到了另一個奇怪的房 同, 唯一有题草古代黏雕像, 啊! 她咬我! 只见我咪咪哔三 祭又来到了一個奇怪的地方, 灭啊! 原來我是要……

刺激、精彩的智險從" 選 " 就開始。自此、 懸疑的氣氛 及無孔不入的納粹特務人員, 就一直緊隨著你。 你所扮演的 印第安那、 瓊斯 · 是最拉風的 即等人物 · 道部矩作將是印第 系列第一部未上链形大級幕, 先上咱們PC小螢幕的作品, 僧 節走向使你意想不到, 練演安 排更是曲折迂迴!

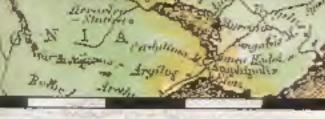
站在台上演講的她, 本采 更是進入, 冰器使我超起多平 市與此同行的日子, 教徒定叫。

遊戲可一玩再玩 1 共有兩 人成行、單人涉險及動作單腳 二種路線。

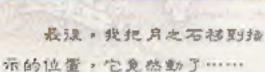
Median or Delinga

Dear Limited

Z







阻止納粹挖掘亞特關提斯 的秘密。阻止他們以認密武器 統治世界的野心,是印第的使 命! 而在這之間, 你也將面臨 一些極嚴苛的挑戰!關於一些 古書的鄰找、解釋、一些古代 神秘機器及物件如何組裝、如 何放散在適當地方,秘門、略 趙如何找尊,陷阱如何破解; 都是抵花脑筋卻又十分精彩的 解謎部分。身橋世紀最拼命實 **酸家的印第,選得選用各種交** 通工具到達目的地,除了水上 飛機、吉普車外 和聚氮氯汞 、德單U-Boot、騎路蛇錦想必 也是各位死家絕無僅有的斬奇 經驗!

在一片源幕中。我 touch 到了它……

這個遊戲在畫面、音效。 手法、技術的運用是好得無話 可說! 最值得一提的是在應該 黑暗的地方,你所見到的蛋幕 畫面、就是一片黑,一切靠什 ouch指令指引! 這更增添了遊 戲的神秘感,也告訴玩者們一



個訊息:遊戲的製作不只是更 真實:它還符合邏輯及現實狀 況!

我放起了放單,玩起腳點 走的把戲,雅得從落瓦亦述… …

IQ Point 是全新設計的 計點方式,依路線選擇的不同 、處理事件方式的不簡給予不 同的分數!旅途中,你將會對 與那把數一雜筐的印第做下的 種種類人之都。

有 1 我解於鼓现了惊天的 亞特蘭獎斯 ······ 。

類作採用 LucasArts 公司 一質的文字指令介面、選項式 對話及實物圖形的物品欄。音 製音效更是簡著遊戲進行高潮 选起!這是一場壯觀、像大的 驚異之級。希望您與印第共享



Course !







適用: IGM PC AT 需硬碟及一台1 2M链碟模

ERE : 640K RAM

聯承:只適用 YGA 彩色顯示系統

继作: 翰松/帝鼠/指得

音效: PC朝机/魔奇音效虫/整翻中/ NT-32

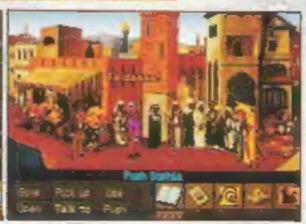
片陵: 6片1.2% 告僧: 460元





delian w Dehron











那在進軍威陽後,本以為可以 不知項羽硬闖图 寒無好寒、存心权值的鴻門寒,避 命大,在默蔣官裏應外合下以尿道 項死終官裏應外合下以尿道 項死終於進駐、開始分割諸從 在側边想分一杯法水滿滿的聲,不 竟被下放在偏違之地滿中,豈有此 火攻心但卻奈何不了項羽,只好乖 去了!觀走前往咸陽一望,心中暗 ! mit! be back!等著吧!



玩者在遊戲中扮演的是那群可 在項努勢力通佈中國大华江山之餘 能以薄弱的兵力術堅項羽大亚,將 墾掌中?





# 門羽

(做的漢軍。 ,你有把握 中原沃土再

## 

本遊戲可分成兩項戰鬥系統

整體與啉及局部戰新。整體與啉是指駐守在全 中國各地的軍旅移動動作及其應相關的策略,行動。

局部戰地則是扭關軍(或多軍)交戰時在被攻 者所在之地形上,所產生的攻擊、守禦、移動等軍 事動作。共有六樣兵權,分別是觸兵、步兵、畏槍 兵(戰兵)、掌旗兵、弓箭手、攻門兵。每一兵權 的特性及運用策略也不盡相同,如何能排出致命的 發陣?兵馬之臍服將是致勝的一大關鍵!

開啟式視窗系統及細緻的圖形指令操作,十分 簡單,更方便玩者關兵遣將、選籌權關!本遊數一 定要有硬課,而且 DOS 最好在 5.0 以上,主記憶體 仍有 500 以才能順利進入還設和人心弦的證漢大戰中 。請玩家們期待這個八十一年度最值得一玩的戰略 大作!





# 是題題記

## 義無反顧

## PLANET'S EDGE

球环見了! ? 鉢入一個巨大末 地 知的時空斷層裏?

最大的疑問,該是這個事件到 底是是應發生的?但沒有人做解釋! 唯一的線像,是一項外星人的 實驗,錯誤的過程,造成這似乎不 放獎回的結果。



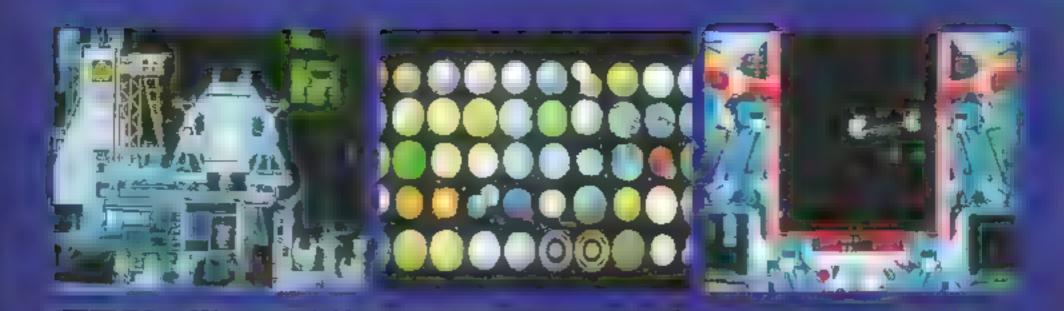


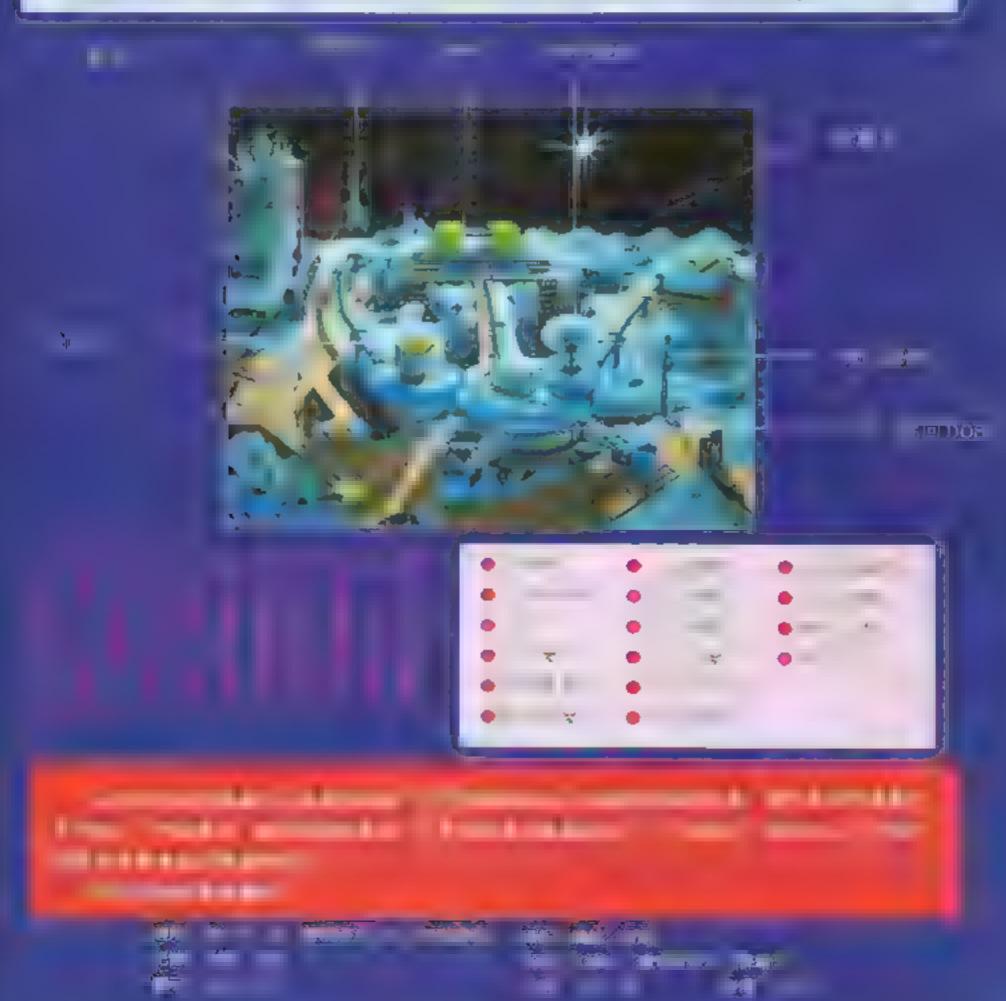
#### THE POINT OF NO RETURN

是聯合國前進探險隊(II-N·F·A·)的一員,與夥伴們由月球基地出發,對神秘的"地球消化,失事件"進行勘查。主要任務是尋找使地球恢復原貌,並且不傷害人類的方法。 Cantauri Drive 是個關鍵裝置,它聚這件怪事似乎有著某些腠達,所以在任務中,玩者必須找齊 8 樣零件,修好它。

在失去母子星地球支援的情况下,月球基地只能勉强維持約三年光景,能否支撑下去就看你的表現了。使用各種有用的資源,並由其他星球取得物資、補給、能源、裝備或零件,送回月球。不可避免的,你必須與外星人進行頻繁的接觸,除了在太空船艦上的通訊連絡,還得登上各大星系、星座,探討外星人文明甚至取得其科技情報。己方的配備一開始十分簡陋,所以厚植力量是當務之念。

除了知性和平的與宇宙生物交流,也必須在"非常時刻"拿出真本事與蠻橫的外星怪人購道理,一場硬仗是是不了的!

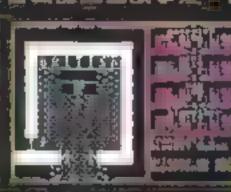




- 會經典縣百萬號家的創營經濟
- 典草煤土铁各級蔬家收署四味。 李音氣的三個故事是一級相求的









是是的原物的基本特別一直等的特別。 **用學走在外。 接上各樣金海縣,除几邊貨工學際** 

**非佛斯** 

要實會」比較創世紀的演變過程嗎?本典就

#### **NULL**

4 4 K / #

#### 



- 11 to 12

**美岩京等的巫师张力始报 E集內非常禁道。重点等基準 拉斯金景宗建**斯斯佛教德 **电频示法性 影响 生机性类 被密度前进** 活 表演 主意道 prd Brottsb 人。換款策涉尼 亞 中 並 專 一 。

No. of Street, or other party of













Motivingshak 🛍 👑

等項由銀河規將並或特別任務。

**李維供特別任務** ②之業能功能



3

GALLET BANK

The second second

THE PROPERTY OF STREET

操作:理盤/滑鼠/搖桐

音效。10则以《服奇音效卡》至集卡/

(O)宣而於VGA5064B(30:350 模式多类有10種類 。 □特爲初學者設計新手模式→還有提示功能 數析上場者如何即應□起牌 □

□ 可列印原 無存於遊戲中的無**逻模**案或官行 ■存動業度:



蘿拉推理系列

区首疑雲



## THE DATEROF AWARENCE SERVER

一种古老的秘密

謎樣的情境

把 古 匕 首 個 初 出 茅 蘆 帧

下一秒,凶手就可能找上你!







# 太平洋空災英雄

,珍珠港事變爆發,二次世界大 戰海空對決就此展開 …押衛疆土的年輕戰士們 不斷的投入空戰行列,新的空戰傳奇也不斷的 發生在太平洋戰場上!

黄

\*

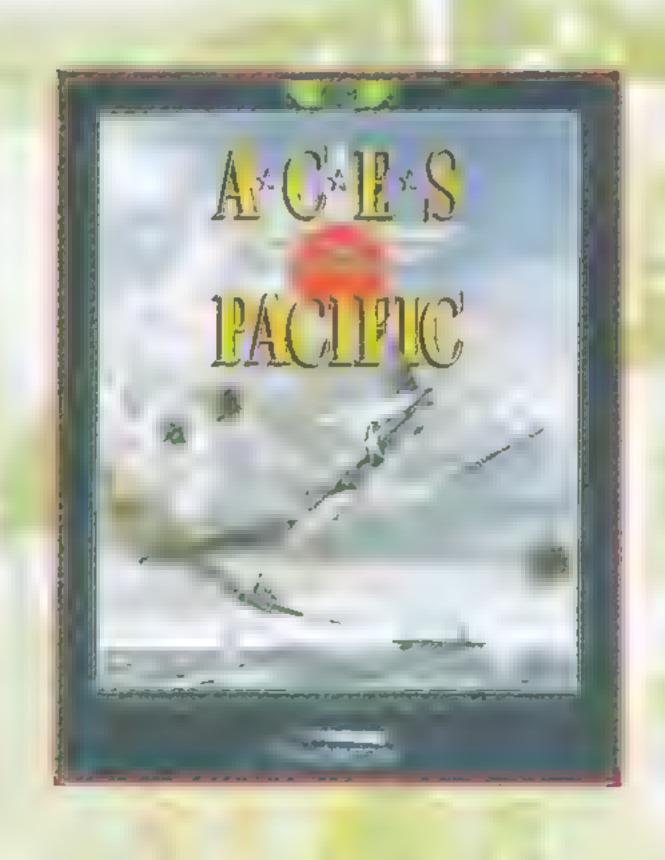
\*

\*

京

食

THE







1

TAT













# the COUR CRYSTALS of trazere



一股不知名的黑暗力量由魔王的夢裡與醒! 夢裡鬼哭神號、陰風慘慘、恐怖至極!

但即:舌生生的膩逸了具實的世界!

人類,變成了各式怪物 魔法,也變溽不太對勁

6 . Met 31 K

毁成、屠殺、殘酷等惡事禁毒著我們的世界…… 只有四名領著神喻的冒險者才啟遏止不斷的殺戮!



生活之死?

行止神秘但部十分 算样的師父在家門

口遇刺身亡。

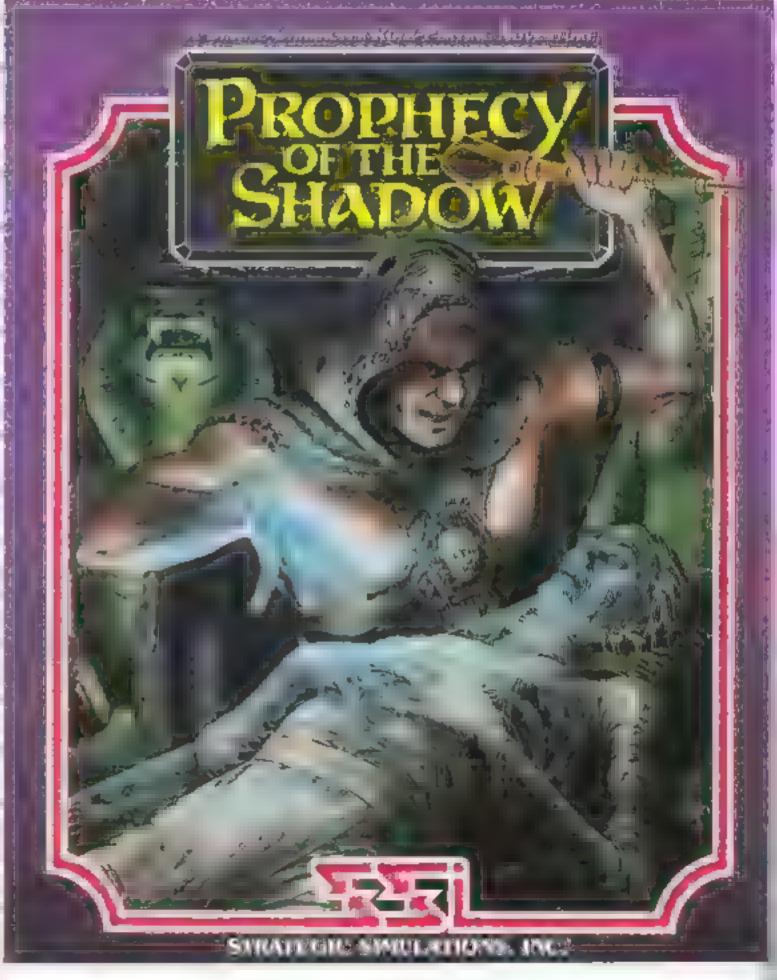
作的身世之謎及未

求該往何處也隨之

石史大海「

公主離奇失蹤,攝 政王村泰思一手連 天,島上的一切正 在慢慢的"衰竭" 雷中····

被村民認為惡兆怪 嬰的你,該如何靠 自己的力量拼凑這 殘缺不全的線索,



作來到這個世界的目的又是???

#### 捍衛雄鷹

Falcon 3.0

今空戰遊戲的尋難条件。 告 無論飛行控制或戰鬥模式 均完全模擬與今最優秀的 F-16 戰價式戰鬥機。另有戰術檢討 系統和會戰任務選擇,是模擬 遊戲迷夢寐以求的遊戲。

映植: IBM PC XTAT (事項 味み DOS 50)

\*\* PASR

Nijetie V

信仰 100架/探探/淤鼠

表育 500元



#### 意外的訪客

at the transfer to I who I

个主, 會引發你什麼樣的聯想 此, 會引發你什麼樣的聯想 此, 2 年 個、點情化, 美 醋 」 2 。 讀你暫時停止呼吸, 1 年 時的, 語 等效果、和靜礙、緊張的一般 故事, 都是本遊戲的時度。

吸植: IBM PC AT 海绿绿

仓数 PASR

HOS EAN

·香丁 预期 ·各样 贵奶

可能。 開始

→級 客柄

各情 540 元





1992年8月16~7月15日新GAME

#### 构門原實

中 有人跨模仇而來,有人為 名利而來,有人不計生死只求

· 戰,它將爲至靜的主原或排 掀起一場格門風報。

WELL TRM PC AT JA.

n PA PA

INCO V

\*pr % 19(15)

ge "红 中方"年

(F) (技 高) 45

表 情 380 4



VGA F : PC SPEAKER

E EGA

CGA A: AD LIB MGA 8: SOUND

BLASTER /PRO

R: ROLAND

#### 星際爭霸戰

Star Trek . 25th Anniversary

辦炎人们的小說「星體迷 所記」改稿而成。你扮演 柯克繼長,領導企業號 的 形有成員對抗克林買人和解慕 階人,尽阻。其爭斷爭庸的邪 假計劃。集合實驗和和PG的優 點,大空戰鬥尤其驚心動魄。

吸後: IBM PC AT (無模珠)

音效: P/A/S'R

順章 E/V

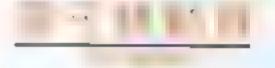
络作工转量/标样/清机

师型 省領

1年2篇 熟

本1頁 420 元





P SYGNOSIS 職 可戰小遊鼠 也, 又推出 強打智育遊 愈, 規則為利用不同顏色的亞 1 來架構完整的分子, 方式有 2 對心戰難斷方城。

細块 IBM PC AT JL

卷数: PAS

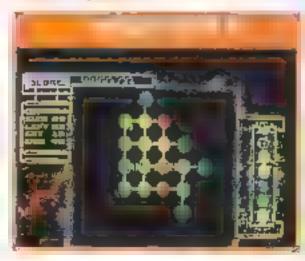
順句 M/C/E/V

标节: 號號 / 指棋

建型 報實

係護 志感

本"新工" 260 元



#### 天際寒星-義無反顧

PLANET'S EDGE-

#### THE POINT OF NO RETURN

有那件們由月球基地出發 你,對顧說的,如取的失事 性,此行調查,在失去母星 之學的「親子」,用球基面屬 維持,年。你能解裝重重騰 ,找回人類的母親。地球嗎? 雖然立體的太空作戰和陸地模

除,是本遊戲的特色。

桃植 IBM PC AT (金標準

THE PAIS

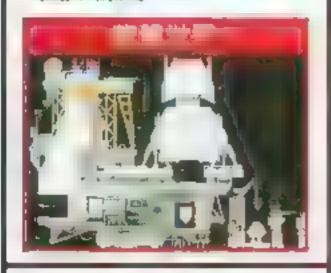
Mid to E/V

柳原: 練盤 / 滑鼠

**勤物。富喻** 

茅镇 经成件

# W . 340 ℃



#### 戰声

#### WARLORDS

1040 IBM PC XT W.L.

音鼓 护

MD NR E/V

停车 候盤 秀鼠

新獎 軟略

表 第 260 元





1890年6月16~7月16日新GANE

#### 1 7 , 1 5 5

#### e Black Gate

在大學學的 Britanna 大陸。現在正有一股份等似學的勢力進 時是地,作所採收與民於非學 的母數,在校出處是有生意 明?過程而有難的是數位表。 、等突減了。此、任何英文訊 與,以及一體的語音效果,對 並之意子。好的如果是一个個 在

m4 IBM PC 386SX-CLE (

TOM : P-A/S.R

man V

经等 致致 青星

**排号 拼色细节** 

146-141 \$3, 146,

表情 多抑力



#### 超級學園麻雀

ļ.

映社: IBM PC XT

春姓 PA/SR

映 ※ MV

操作 键器 福桿 异鼠

gridge turkly.

体额 歌鳴

表·语 380 ₹



#### DEL MARI

場無可附期的天災, 解降 了聯對主國長久以來的和 下, 並帶來了不可避免的災害 。 科科·子机你, 該如何突破 辦關, 挽回王國的和平與安樂 ?

**機種: IBM PC AT (需要求)** 

骨块 PA/S/R

14克·汞 V

操作, 減盤

Mich : RPG

保護 電喊

● 個 360 元



#### 模擬螞蟻

#### SIM ANT

M 人不忍關機。本次的鉅作 模擬轉變更將轉裝的生態從網 雖也表現出來。且包含了四 穩不同的遊戲型態;快速模式 、完整模式。數學模式及實驗 模式。

複独: JBM PC XT以上(需

**4更**(底)

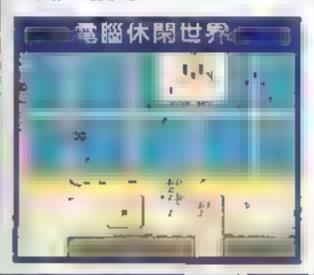
音放: PA/SR

M/E/V

**始华 联繫 / 景忧** 

**迪克 排程管**等

専情: 400元



身 首長,您是否有能力解决 首長,您是否有能力解决 極般蝸牛的住宅問題,原有問 捷即開榜所造成的交通問目會 讓你無顧實額,三百萬市民事 等實作上任!!

機慎 | IBM PC XT (香味味

并效 PA

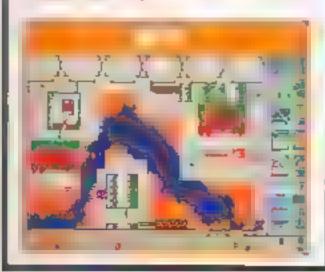
FØ V

操作 披紫

重型 極其

保護, 窓馬

**4.1**图 390 4、





#### 1.101.

原子は、即の地域是希哥的性色, 参知品地 , カガル個相 連門 , 新計 ) 局上會競生・関邦

ME IBM PC AT MALE #

中四 PAS

Mark A

经符 线型

**建设** 复数

18 28 3, 144

♣部 450 €



#### 模擬城市 - 古城風情

#### SIM CITY-GRAPHICS

作不提, 這個遊事做得 作不知何了?模擬城市古城風 城提供三額令人耳目一新的城 市圖形設計,溯及遠古,讓你 主宰不同時代的文明(包括古 亞、中世紀、西部)讓身歷學 2. 國度!

概注: IBM PC XT以上

金殊:P

晚年。MCE/V

操作 辣盤 搖桿 骨鼠

無模 置號

表項 340 图

其世 需配合軟體世界珍 29 樣

班风游史州



#### 另一個世界

#### Another World

做键: IBM PC XT \*\* \*

DR: PAS

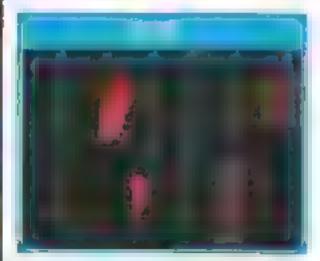
F/V

桶作 預盤 福祥

**超型 协作** 

掃頭 茶嗎

表情 - 420 元





各好, 图為本刊監美特派員並係列係先生, 為



了操歷主編的俳稿而尿過了。所 从本期的「道聽市的」教由我裔 供辦王來爲大像服務。不管任何 帳關、各聯小遊哨息都逃不過在 的、 豐田島,以下日聽我慢慢 道來:

CYBERDREAMS的黑暗之是 心學正式。 了,操說在天成有 為數不少的會少年玩過這個遊戲 定後都不敢獨自師覺,與恐怖懷 節不可實驗,在此筆寄突發奇型 ,也許過是幾夜帶女朋友去戲院 有於陈電景/耳尼耶 生新輝, 關了增在原間裏 紅如黑暗之無 會更有氣氣吸上彈何界間殺那怎 學數字典。

另外值探小說迷信,SIERRA不敢忘了你信的存在,雜拉權理系列之匕首疑雲應該不久後就會在國內上市。初出茅藏的證書 並在國內上市。初出茅藏的證書 並在國內上市。初出茅藏的證書 並在解在你的帶衛下。一步步 的找出埃及各匕首在紐約難奇失 獎和神秘殺人事件之間的關聯。 準備好你的放大鏡吧!





Lord British 也喜歌玩的電 或少年已每出第二集了,英文名 時為 TWO TOWERS,國內名稱 未定,已知的是深員實力與謎頭 程度都較變成少年提昇許多,哎 !哎!我還沒講完怎麼人就跑掉 一半了?

是有 個務框裝新酒的遊戲 是新英雄傳奇 I · 畫面改以 256 無顯示且支援發調卡 · SIERRA 官稱他們在新英雄傳奇 I 上採用 了新的模型拍攝手法 · 效果與原 英雄傳奇 I 大異其趣 · 另外還有



新個遊戲發行附 屬軟體,一個是 幻想空間系列的 幻想空間俱樂部

·內容以賭場為主·包含21點、 吃角于老虎和寶果·另一個則是 使盗羅寶漢的羅賓莫格鬥專輯, 包含了簡稱、聯里棋和楓術·在 使盗羅寶漢疾玩得不壽即的人可 千萬別錯過!

SSI 的未來角色扮演廿五世紀 Buck Rogers也上市了,中文名稱暫定為細股爭奪戰,情節為某科學家的細胞研究計劃能構污染的地球帶來生機,從引起各勢力開的爭奪。

高爾夫球道類貴族運動組辦 平民化。但仍然所費不費。因為 有一套最新的 Link388 的硬體為 求產是 4MB RAM 加 Super V-GA 才能夠執行。看來高爾夫球 仍是電腦遊戲界的貴族。

/ 蓋世掰王

# 第二部 第二部

粉碎守護者(Guardian)的 在邪惡檢牒之後,友誼會(Fellowship)被視為非法組織而 遭到金面性的禁止,发誼會的前 避Batlin-也認識入獄,Britannia又再次恢復了和平。

然而,一切都結束了嗎? 守護者的陰談真的就此發減了嗎? 並不整然。在Origin公司製作 中的創世紀7第2部一員較之妻 (The Serpent Isle) 裏,你將 即次面對守護者所留下來的解學 計和 Britann a · 並控制出版。 指和 Britann a · 並控制出版。 者有學拿到一份Origin公司的宣 等資料,特地需各位解說這段新 被程,各位創世紀迷們可干萬即 書過嗯!



或在將絕如拉回到創世紀1 的時代。那時全世界共分爲四塊 大陸: Lord British的大陸(後 來省雙成Sosaria,也就是現的Britanna)、法途保モ(Lord Feuarla))的大陸、未知緊暗的 大陸、以及危險與絕望(Danger & Dospar)的大陸。你的老戰友 Shamino 在那時也是堂等 個類 王,治理舊危險與絕望大陸上的 主國。

自此,就無法巡回自己詢求的Shamino 只好留在 Lord Brit ish 的大陸,他不但武器 Lord Birtish 最優先的朋友之一,日 後也伴庸你進行多次出生入死的 胃腺。



杜會。





pent)分割成它原有組成成份。 也是爲人所知的「混沌之雅」( Chans Bane) - 並將之禁綱在一 個神秘權法容器之中。

但勝利並未帶來繁榮, 雜崇 秩序的人民發现土地不再能維持 他們的生活, 於是他們開始想要 去尋找一個新的天地, 可以建立 他們心目中的秩序之樂土。他們 過出一道光緒, 讓他們構以經由 遭無 ( Vo.d ) 旅行到另一個世界 ,於是,他們留下了家園, 全都 走進了光牆之中, 而他們的遭遇 則是另一個故事了。

多年之後 Britannia 上不滿 Lord British 如行八大奖的的 人們在一個叫做 Retsam的原始 仍之下潛褲了 Britannia 本土。 前去尋找傳說中的危險與絕對的 大條。最後,他們終於找出了的 大條之為的秘密並抵達了道塊出了的 ,由於原住民所留下來實實曲曲 的象形文字之故,他們是將此地 的名為「巨岭之縣」,並定居了 下來。

多年之後,巨蛇之為上的沿 民們上巴勢行了數個世代。他們 沿幾了祖先們對 Lord British 的機假,同時他們也會想追隨他 們祖先的足跡,再次穿越巨蛇之 性回到另一個世界,但是都沒有 成功。於是 Britannia 沿岸偶爾 會出現大批沈船的遺骸,由船上 發出的文件,巨蛇之為這個軸秘 的体体事才開始在 Britannia 上流傳開來。



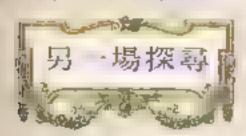
·恐怖的魔法風暴正在掛毀世界的每一個角落。而嚴疑《Gavgo-yie》族開始夜後都舉到百蛇、戰爭和死亡。在這種前數下幾乎已瀕擊相向過少。 神秘的 內,族更是遭到一種會吸走它們生命能量的疾病的那麼。若情况再繼續學化下去。 那難逃至那死亡的話述、

在追颠礁法可想的糟糕情况 下,似乎只有一個解決之道 於 是· Lord British 再次召喚平 香來到 Uritannia , 歐與休他教 幣關字笛與時空的健命。在正義 的順便下,他將帶做 in lo、Shamino和 Dapre 這上個老斷的老戰 友前往一切那件的根源地~臣枪 **本島。他能在一切都般波之前打** 败造成宇宙失衡的混沌之程哪? 他相阻止Bathn利用灌溉之难的 力量將自己變成一個和守護者有 苦同等力量的泰坦巨人 ( T.tan ) · 並向 Britania 以及 Lord British施展復仇的計劃哪?他能 数出尚不知身陷險境的Greing。 並籌她回到丈夫folo的身邊哪?





道是一場時間的競賽,也是 氣和智慧的巨大挑戰。這一切 織成這個發生在冰天等地的陌 聽地上的實驗故事——個新的 專說、一場新的探導——正等普 來寫下第一頁新的安持。



線Origin公司表示・他們將 創世紀7的介面編纂礎・以同 \*は認慎的態度來製作這個權於創 一年7世第2年。年夏世齡不仅 ・センを將奔是個「創世紀7 ・ととを將奔是個「創世紀7

▲在 新、新 1、你做 / 別代創世紀7年中で 。 磁物で云在「國祖の・四で」。 「動作時在水本等世祖を今年の ▲在巨岭之島中,你将會看 到更大、更絕級指統的各個人物 角像,而在裝備畫面上,你甚至 「以一一即外件的報由們內拿著 的皮物、特用配載的武器、盔甲 中四時件。

▲新語 平多和成为強人。 + 途增廣的新雕法、以及更新奇 ・神理化物學

▲新有套,冬台便美砂胶矿台。

景音樂、以及更引人入勝的語音 合成效果。

▲新的故事、新的世界、从 至於新的道德系統。由秩序(0rder)混沌(Chans)的各種組成的系統(Chans)的各種組成的新道德體系,將會是你解開宇宙平衡之識的 與鍵。而多年來未會探勘過的更 蛇之島。更是埋藏菩্挪不完的 秘密則傳奇。

#### ◆◆割世紀簡短平表◆◆ 500多年以前 Shamine 終 台系作るを総規維集大力上の主題(非世紀子の時代)。 150年前 巨戟式轰工节日至\\财经坚大管的人民产圈好致展先文则《在地图积非的规图》。 400年前 ①實工 EXODI S并以兩致物子巨大地位,並將它帶門 EXODUS自己位在監轄之基本應 **皮的島上農販的入口,以班上富險各門的個人。** ②禁索孙序思兼学最先的那派人民在民经之民主席致了周朝《最浓·尊高程序的人民 們獲得了勝利,並將還定的力量就此禁錮在島上。 〇章崇张序的人民们退注一侧软好的地方以求重存。 @在EXODUS被收成之法,巨大地蛇又再交回到地原来的位置。 200年前 反射 Lord British 的Sosarya人們難測了Britingin, 使門網於發現了阿戴之屬並此定 |焙了下來(在創世紀||與創世紀|V的時代之間)。 4年前 Gwenn: 隨著百份除名 海底去巨蛇之岳 (数在加州机VII)—黑月之門的故事開始前不久 18個月前 前友雄會的首腦 Batha 众圣春的手中选取,至摩羯Britanma是向其我之思。就在助世 (駅 VII 結束之法) o 6個月前 在地下對世紀且中再次展開了管人的冒險農粒。 現在 就是刺世紀7第2部一巨蛇之島!



#### PBS

體世界的職者對於"BBS"這個名詞一定 中人十分了解。而在本文中,錄者想向各位介 紹一下在美東地區。尤其是紐約一冊的 BBS。 所謂「工欲善其事」必先利其器!」所以我先 談一下上 BBS 最重要的工具 — MODEM。

在大約一年前,筆者剛剛開始玩 BGS 的時候,大約 95%的使用者都在使用2400 baud的 WDDEM 。 反觀今日, 英東地區一般的 BGS 站的使用者,至少有百分之三十使用 9600 band以上的速度的 MODEN。最重要的原因正如一位PC

MACAZINE的專欄作家所說的一個格!這位作家被是辦職應全面淘汰 2400 baud的MODEM。 內傷一台能改模 V 32bis 的 14400 MODEM( 至大多與佛政、發 FAX 功能)的零售價也只有 約 250~ 300 葵元:其連度約為1600 CPS (Characters per sec),是 2400 MODEM 的六倍。其所能節節的時間及長 途礁話曹在語 即內就足以關補你一開始所多付的夢想!而且 原則上,還確連度是目前一般電 話線所能負擔 的機跟,所以短期內。除非電話 線質材的季面 基新。不然的話,此機種應不致 淘汰得太快。

雖然,目前美國高速 MODEM 的先隔 TS R oba + 1cs 宣稱已開發成功能傳 19200 band 的 MODEM » 但因價格太費,目前使用的人並不多!

接下來,您向各位讀者介紹一下类關一也 全國性的 ()V LIVE 服務! 這些全國性的服務, 無論它所具備的功能如何,最重要的特色是要 計時收費,而且價格購入,不是 般使用者所 能及所願意負擔的。筆者先將一些共同的特件 向大家介紹,然後再逐一介紹每一個服務的特 性!

一般而言。這些全國性的服務都會提供一 些全國性的資訊服務。美國是一個資訊泛濫的

### 簡介血血血

地方:像每天的報紙少說也有上百張。如何從 透色地方找到你要的東西呢?就用您那心愛的 你DEN 打個電話吧!一上了線之後,您可以查 看各大航空公司及鐵路公司的班次及時刻表, 而且您甚至可以直接預訂機票或座位呢!其它 據遊的服務如打旅館、租車及氣象報告等常是 一應俱至!但您也許會說:「我又不是常然外 出旅遊,我只想在地下城多線卷法術,做個地 下城內的線土。」沒購係,你可以到那些機 的那門和其它的使用者分享遊戲的機驗。而且 是可能直接和寫遊戲的作者討論他的遊戲呢!

些比較大牌一點的作物或是主管更常" 並三台。或的巡過學隊「另外,您可以直接 利用。電子購物中心",選購各式用品及確物 。如果您不知道那個東西比較好而不然從何下 手,那就到。消費者指兩"的部門去,看看引 人及專家是怎麼說的。發太少,不知道在劉那 裏去了;或是發太多,不知如何管理嗎?財際 部門的專家也提供了許多小TIPS,以使用戶處 理金發1

全期性的On-Line Services各有其特色。而且在高度的競爭的情况下。各家莫不使出现身類不使出數。紛月推陳出新。而為實理不同的股份,是大旦擁有最多服務項目及使用者的股份等是Compuserve了。它提供了的股份等是Compuserve了。它是的股份等是一些的股份。而且大多數數有是一些的股份。而且大多數數學是一個可以取得多方面也是最完的功力。可是一個可以取得多方面也是最完的數學是一個可以取得多方面也是最完的數學是一般的更是一般的實質不太可能顧意要付如此數學的支出。近期也推出每月只收795的基本服務,使得一般大眾也可提身時晚一下這個的股份。

另外。 PRODICY 也是一個深入英國家庭的



服務·主因是其收費儲定·每月 12 95 美元,不必一旗機心打去太久而付不出錢來「而且又 虛嚴早支援彩色的服務·又注重家應及小孩子 的需求·所以近期使用者也突破一百萬人了。 另外,像是別的如 Gette 是比CompuServe規模 小的服務;項目大致相同。但相對的價錢也較 低。它也提供了便宜的其本服務;一個月只要 4 95 美元,實在是經濟又會也解了其它較有名 的服務如: American On-LIVE 是以像著名可 (dows 一般的環境為主的服務;而证LP附則提 供許多檔案供使用者使用,雖也是計時收費, 但並有所謂"20/20"計畫,讓您使用二十小 時只要二十美元!

以上的各种服務多供與是五花八門, 英不 勝收,所以尚豐者要提大即讀,才不對接費了 實置的金錢!

雖然在單)ndows下跑這些東西聽起來實在不辦,但在Windows3 1版出來之前的3 0版下來的點,高速 Modem 十分不穩定;所以, DOS版的軟體也是很重要的。 般而言,當您實际的軟體也是很重要的。 般而言,當您實际的學問答 MODEN 時,廠商通常都會附上Procom的 Shareware 版本,您可以依您的需要而決定是否更新版本,另外如QXODEN (第 5 版以前), TELIX 等都是 般人常用的共享數是。若對各有異趣的話,下次我會就偶別程式的使用及優劣進行比較。若是對 Shareware 有異趣的

話,我將來出一些有名有用的程式給大家。個 報告。

以上是使用者可用的通訊程式的簡介。那一般的 SYSOP 又是如何維持他們的系統呢?那 就請用向下看啦!

SYSOP 所用的 BBS 軟體可就比一般使用者用的通訊軟體要複雜得多了1 尤其是要如何防範一些有意、無意間對系統的破壞、網班的指 描入檔案及信件的雜排等、必須而而提到。

在美常見的 BBS 軟體有:① Windoat ②PU、Board ② Teleguard ④ Renegade及⑤ PBBS等等。 TildCat 是一個全功能的 BBS 軟體,功能十分實金而穩定,曾接遺多次最佳產品獎。而PC Board 則是許多中等大小的 BBS 製用的軟體。因以其系統構定及十分以有規和力質辦。另外,Teleguard 是 Shareware,所以一般小型或是實践特質的 BBS 多用之。而且其原始化式以Pascal所解皮,所以有程式寫作能力的結果也可依其特定需要而加以能改。可憐的是此人各也可依其特定需要而加以能改。可憐的是一大多數使用的站是沒有付費給作者,而且最上个者也惹上一些官司,所以已決定對策不寫了。

而最近取而代之的是Renegade:其系統更 構定。而且關示速度極快。所以原來用Te eguard的站長也漸漸倒向用Renegard了1其它的 軟體如PBBS是在Tindows下執行。但功能並不 如上述的軟體強;而且视物的通訊介面控制也 不是假完備。用的人並不多。潛有的就是 Search Light BBS 軟體。但其親和力十分差。 所以筆者沒有太多的機會使用它。也不好亂說 了。

筆者和機關朋友也打算網一個 BBS 站,若 證書有機會來紐約而想上我們的站的話,別忘 了我們是您們軟體世界讀者,也許您們會有意 想不到的好處裡!

現在,我來談一談大家最有興趣的項目: 爲什麼使用者想上線(On-line)呢!或是說 ,這些 BBS 能給讀者一些什麼好處呢?上過級 的讀者 定都知道主線的三大好處是:

第一、傳檔案。



第一、交換僧件及資訊。 第三、玩游戲。

另外。若是您客飲寫些小海報或是做些要上出版物(Desktop Publish)的話。更有數不衡的各式腳形據及轉換程式。而被者就有各式腳形據的 200MB。更由於這些腳形據大多是所謂的共享軟體,大數可以安心使用。不必怕學夜被 FBI 的人抓走。像是Vew Print Shop的關形體,另外如 PCX、 CGX、 GIF、 TIF等都是十分常見的關形體形式 (Fornat)。而且經由轉換程式可以轉換成態心變程式所能辨認的形式,就舊來() 以了 十另外。各種提供 DOS 及

Windows 使用的工具程式更提供給不關花钱 在軟體上的使用者便利的環境上尤其值得一提 的是像一线如 McAFee 公司出的播扇虛程式: Scan、 Crean 及Shield等,更是每隔 2 4 星期 更新一次,使大家是於病毒的恐惧「在這樣的 環境下,提供給使用者的好處應尊是夠好的了 吧!

策者在上 BDS 站的期間,從來沒有發現任何一個程式有納毒的。英國是 個壽求信用的地方,大家都是從你過去的表現判斷你的地位,所以,大家都很潔身自愛的。若一個使用者放一個有病毒的程式上線的話。 SYSOP 將知者所屬的組織,把這樣的份子永遠拒於門外;同樣的,若那 個 BDS 會有染上病 單的記錄,別人也就不太繼章打去那裏。若您能常常提供有用的檔案給 BBS 的話,您的地位必然蒸日上!

例如·得到更長的上線時間或是可DOWNLOAD更多的檔案。否則·您很可能被埋收於眾多的使用者之中了。

若是您肯在沒什麼持續的來源,那又如何 提供檔案給 BBS 呢?俗語說:「有錢能使鬼推 物。」那就交錢吧!這些付費的系統通常檔案 的存量較人,而且都是有許多條線的。例如筆 者上一個五條線。 9G·gs (9000MB)的 BBS, 而且每天有新進的各類程式約50個。另外,筆 香管在重變雜誌上看到一個有 150 條線的BBS ,檔案存量想必接近天文數字了吧!最近,美 個政府準備立法對這些 SYSOP 抽稅就曾引來一 傳職動,因為羊毛總是出在華身上的啦!

另一項也十分頻繁的活動是電子郵件,每 天您可以在許多朋友通話。或就問一件事提出 不同的看法。例如前一陳子しん的景聯或是越 來越近的美國德皖大選都一直是某些使用誰的 **外門話頭。另外,您若是對某些閱驗的添點不** 明白,说些使用的軟體閉不相容的問題。就是 各称軟、砷糖使用上的問題。也就常有數想不 到的收穫。這些電子郵件系統大多是地區性的 • 但是一些較大的 BBS 也會提供一些全國性的 傅信服務:只要您上線後,進入這些特定的Cunference · 您的借件將會被至英各地其它的。 使用者所見到,若是有問題的話,能被解決的 可能性也数大! 您也可以讀其它人的Public Mail · 看看别人在想些什麼。當然私人個函是 不能翻唱的,所以,電腦擇友在美國是職不了 什麼錢的!

再來就是一些On-line Games。但一般而 言。這些遊戲無論在音色及開形上都這不及外 面實的遊戲,筆者也就不是很類意玩了。而且 ,在台灣人家有像軟體世界這樣物美價廉的來 源,想必對達些遊戲也不可能熱中了。其它的 服務,如"電子拍賣會",玩家們可將二手的 MODEM ,印表機。電腦及各種配件進行交易。 有些 BBS 也有"電子報紙"的服務,與是秀才 不出門,能知天下事啊!

以上就是 电電子佈告機的確介。 結讀者 對某些特定的部份有關趣的話也十分歡迎來信 。對謝。



紙上遊戲搬上電腦 擲骰間完成英雄任務



你想了解 會風靡歌美的紙上遊戲 魅力何在嗎? 你想玩玩 神話故事版中的"大富翁"嗎? (新英雄傳說) 提供你 角色扮海遊戲的 新玩品新體驗







#### PC GAME 發是女注意了!!



## 

#### 時間地點

: 北 81年8月23日 · 星期日 · PM 2:00~5:00 ( 确文起念能演講職 )

中 1 81年8月9日,亳期日,PM 3: h ~ 1 00 (大批任百貨公司4F 看動廠)

#### 內 音

東就選 ・・ 凡購買軟體世界或電腦遊戲世界 7 月份上市之新(AVI 即可憑內附之間巻卡詳 填並加貼印花・至現場換取贈品・並可參加摸彩。

新月介紹 · 9°年國內外強檔新(AV)預告·精彩內容不可錯過。

有問必答 --任何遊戲之疑難雜症都可於現場獲得解答。

你 GAME大會」·就是將CAME之名稱或劇情內容等·編串成故事·上台演講,只要敢秀您就紅「魔奇音效卡二代等著您。

現身說法、軟體世界作者群現場和您暢談未來。

迺味搶答 ] 您對軟體世界遊戲了解多少 ? 現場搶答成功 · 獎品任您選 ∘

領 獎 軟體世界甄選之優良之駐校代表・現場頒獎表播。

模 彩·4)項獎品等著您·只要您有摸彩券就有中獎機會。



# 加作品的原始

生活的形式需要不同的感觉 魔奇音效卡II—一魔奇金額卡的前斯亨受、 震撼音色,塑造個人獨立的品味空間 處奇音效卡II—一魔奇金額卡新上市,多重價值回饋

#### 舊換新

析卡上市 間二個月內,實 充舊卡换斯卡活動,只要將魔 奇脅效卡[,連同保證書,拿 至經銷商處購買魔命金額卡, 可相信 ]元,於老斯答的 11日發。



#### 靜享受

新卡上市期間三個月內,實施 100 台無線耳機大物獎可 但可收聽音效卡音樂,選可當 但可收聽音效卡音樂,選可當 社會機使用,完全的個人空間 之會,絕對不發離。



#### 聽分明







您想拿到還未出版的最新遊戲嗎? 您想增加稿件银取的機宜區 您想得包比目的作家很多的稿費嗎? 您想一窺原文攻略本的真菌目嗎?

(尤其是在旅价之後)

置有很多後遲的好處,但是天下可沒有白吃的午餐,想得到這些好處,唯一的方法就是成為什的作家,請睁天您的眼睛,好好的雌雄,下面的應做辦法哦!

**卢**克 引发 35年 李

海。寫 篇 2400 子的并依符》,遊歌講真各雜誌與人 過遊園評析的遊戲( ) 产的声歌成成了) 遊戲評析的寫句談學於各雜為每年文章,年四時 智知在於正各觀的意物,學經點都及寫, 內 直發揮、但 佛子、編章、子、經濟學學之內有稿分不任何問題,也清如在為問 青机, 鄉機會主

普通福以下資料

- 、永久連絡地址、電話
- T、外商业格规址、概括
  - . \ 連絡時間
- T、謝讀學校、科系、年級或學問
  - 、 群 觀 電 勝 配 備 資 料
  - 、概一遊戲類型
- . 、何樂知過甲二四數(三數等變色)
- 八、獨力完成過那些遊戲(朱看攻略)

改迎文华流暢於玩?

#### 來信請寄到

上莊朝應數特和作業。

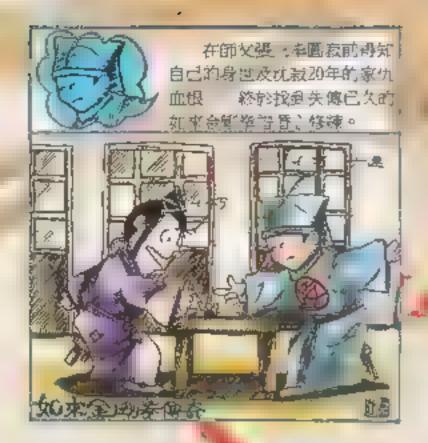
詢問電話

### PC史上第一章中文超大型武打動作遊戲!!



中原 乃群魔百家覬覦之地,有人為復仇而來,有人為名利中原 而爭,更有人不計生死,不論成敗,只求一戰。儘管他們的目的不同,企圖不一,但求勝的決心是一致的。這一戰勢所難免,它將為原本平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲………

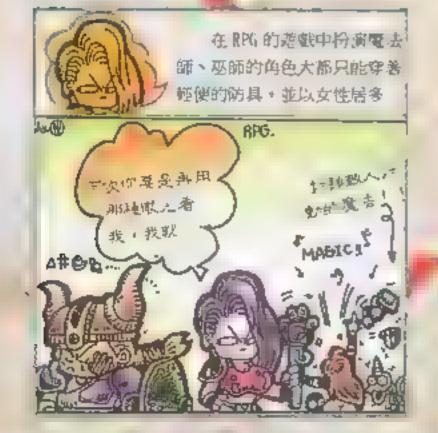
**慶務專線:(07)2215153+2617451** 













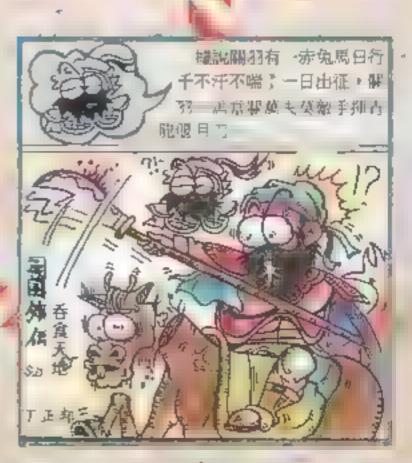














人工家好,相等各位在傳動來於 帶額产了,用經解的無數確認。 可是作在學生的使。你會發現新 些"不好,聚為"好像都會一些 你們們有學生的使。你會發現新 些"不好,聚為"好像都會一些 你們們也有一樣的一樣。 不可以不可以不可以不可以不可 的制作,發生到的的"與文小學 的制作,發生到的"與文小學 的制作,發生到的"與文小學 的制作,發生到的"與文小學 的制作,發生到的"與文小學 的一個一個一個一個一個一個一個 他們可以不可

道是不是除则孝搞的把戲,太不 公平啦1至於在打断子路的時候 ,雖者差點氣喘而死,被K一次 就接近黃東之路。只好每K中他

次就存一進度。乖乖」他的防 察能力好得嘛人,被定知者恢至 數學中(力道是分成四個),尼 然只担了1%。常然,进不代表 此Game實在很整,獨心而論遺個 Game做得您一試。

閃電俠影

# ار عة الإدارات



國王德使IV - - 離塞拉的 爾險」中,英麗的公主做 名了整做的事,時間就會從白天



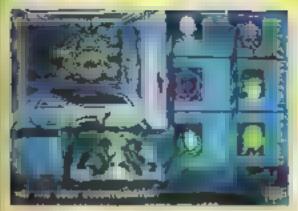
間遊戲花了我三、四天的時 「里間」才完成統 。而中間智 試了老媽的沙漠風景威力。經歷 了段考、小考無數「磨練」。實



我到達中華帶場, 走到遊戲 專作時, 立刻從頭到尾播視

型數輔坦克,一下于航幹掉我班的一举……。不用說,當然是戰 敗囉!

大戰略的優勢嘛 · · · 就是剛 玩性滿高的。而且可以考多於位 指揮官的IQ。是個概不錯的遊戲 。但是缺點就列如在聯買裝備時 ,一些麻烦的手續。反反覆覆的 ,加上有時資金不足時,與想大 媽一句×××(限制級!請勿學



最 " 的 你 你 去 找 账 度 · 我 切 日 ·

 當掉的危機。終於,打敗了 生 基準和稅稅股份是個,幹 其、費 整、除、以 等數明 , 老繳般的小國,併香了天下 正在等特套臨天下的補快量而 我時, 強務的畫面晃動了機下

個人等上了台,然是敬福来 稅事符的勝利賣面。喔1拜託 若麼會道樣上音得我第一點, 把心變的電腦頭了。 INDY

1 · 選有就是不曉得自己作取 " 地盤" · 買多了復費· 買少 自己吃虧、往往就是輸在選裏 另外選有一點就是:作取結束 的廣單,訊息太快了, 選沒有 就此去了, 什麼酬勞不酬勞 。 與 · 只希望有一天能夠 。 與 · 只希望有一天能夠 。 與 · 只希望有一天能夠 。 與 · 以表蒙夠 借機向果產推納服義,於是我要加入了除匠。如果畢竟那十隻認 與的眼銷各配 付服稅。。

不過他老人家告訴我,在38 6 的世界裏,這點耽欄實不了什 麼,在 266 的世界裏他也沒法度 ,算了!算了!這學為事不提也 提!

告點各位一個新鲜的。遇到 能用來期衝對付的條伙時。先別 他著收給他。先將前總解員手中 的武器放下,再依平時攻擊的方 式攻擊。哇哈哈!巴掌功出現了 一相不相信,竟有4~5點的傷 香哩!雖敢他們不實限說!我左 一巴、在一巴、深水英雄頂呱呱 。 Lanjoumao





天天鳳凰的·眼前是一片继 像·突然出现了一道光芒; 像是最光萬丈,瑞银千條。

• 陸軍棋——小時候熟悉的遊戲

· 忍不住要閱幼時的夢。便將它 請了回去, 進行一場每天時地的 決戰。

其實它在消磨時間方面的確 很好,如果"雄雄"找不到朋友 時,它的概是好朋友。啊」我的 司令被對方的炸彈給 K 掉了(獎 是并母 + 1 1 )。

十一少

秘技天地

銀河飛將Ⅱ及特別 **【上任務1中,數人雜** 度増加イタ の 因此在第 14 期、第 39 期雜誌 4、葡萄正義之主授職 修改编。然而其中有所 遣福,在此補充疑點: 在 JM 斯 Boo 等人的修 故廟中, 极至有「粒强 護羅、、修改方法是將 4. 表的護術的2個位置 中的後者に改得日。實 際、修改方法是該值必 名人於 R.等於100 主動 1、飲品。6年自動 88

而第 3年 期 RYI 先 生的特別任務 1 修改編 1 疏平广 郑地方《表 爲特年任務上所有我 **有、正寫,简句 戦 機 紅 戦 艦** 

国出 2 協け 閣應自

A SIN 长术女写 3

## SEIDHEHA II

## 秘密任務1修改篇補遺



#### **Uen Chin**

表

我 方	100 400
19-7次/金市	軟機毛譜
ALTSHIPS.001	Ferret Mirk d
STILE VO.	le pour
SHIP VO4	Sobre
SHD A 62	Bruntswerst
SHIP V16	Crombow [
SHE V17	Gettabrie
Sec. 18 V. 28	Cope and in

 表二為敵方,至於其 它的戰機並沒有在任務 中出现、故不予列出。 比较一下表 · 、表 - . 你將發現敵方和我方都 # 打 Ferret \* Epec \* Sabre 三型的發機,但代 表的名稱矛同。歸類在 赦方的上述 種飛機即 是我进入员,由於它們 的'名稱不同,你儘管大 掛修改・不ご擔し便敵 人和自己 慘無敵, 也 不會辛苦的挺對新的任 粉就重新修改。

杜一, 添発重覆, 表中 僅學學觀機名稱、檔包 · 許辨請參閱 14 期。 3年 期刊記。

#### ● 表二

敞方	<b>東北 州</b> 道
1 4 # A	<b>唯文印度 李科</b>
Al 81 / S # 1	Pr. Frit
ALESE IN RA	Problem
ALTSHIPS.001	Saber no gunnae
8.4 P V 36	Gather
SHEPAZA	Presty sippo

人在玩火爆鍋 他女 球時·無意中尋現 了以上遺む小秘技・衛 mrr在包先進工各指教

以曲線的進球比較 不會被搶走。

當你和敵隊兩人排 成一直線時,千萬 不能將 充過電」的球 · 做辦丟去,因爲遺樣 敵隊第一個雖然倒了, 但第二人就能接球了

指欧时可 以体息 斑核下空白雞 \* 等 他來「給你撞」

遺間方法・バ 罗色對方直線跑 來時就有用, 並 且歌到手的 機會 配白分之首。

射門前先去「充充 ,再問過敵隊 的躁徒,常作的手門包 和門成一直締時・立刻 把球丢出去,守門與一 定會一碰倒地,而耿澄 是直直的向前衡。道瓠 做法等門員不但會受傷 ,而求還是照樣進,何 樂而不爲

/G.G.

秘技天地



了軟體世界出現錐誌中で **有了飛狼突擊隊**所修設方式 股現缺少了油料和選擇Arnorgeddon中出现的境质弹的修改 · 於是就在道數月之中,努力 伊那九十八郎世代之书 4 随起 · 为等 物引起。 **址修改,包你有用不完的油料** 烟·夏强·梅嫩叶935 如: - 別な此 ・此外なり 1 鞭助 影照他按,且是斟酌 · 自一· 郷から 光洲東しょり苦丁 其方法属:



①遊觀一開始,立刻存下速度,如浮門、遊戲。

②弊動PC-TOOLS · 進入·SAV中介 sec ar,,。

3) 蒋介 5(5 ( 572 ) 8,18 分光品 \$ 在 82 ( 575 ) 6,18 3, 6 16 , 勝らい 5回 fir 直次入り・状態を變と(提號等近回數方 第二架之位址)

.18

在格力之少,敵機。直等引使機會主政係殺力自轉、所以從正 在断ら25~527 (59) しょ成場 \*) \* 过度動機 乗機 場起歌 5 · 會出說 4 何望散 一点彩彩 · 值商 。

写名: 若生京都 , 街色 安格 5 4 348 · 10 · 2件 26 4 ( BC • 0 即可 • (從第二架開始)



(1)本篇人數修改是學機後 人數不歸 () , 與38期修改不 間 0

(2)各位若修改33期第5項 人數的修改,將會發現,只 要敵方或我 月一旦於下傘兵 往往會放到無法再放下傘 兵馬三,直樣容易導致雙

熊法攻擊與生產。若將本黨 與38期的人數問的條改。當 直昇機搭載人數滿五人時。 就無法降客給工具修理期額 給,其應對之策就是只修改 本稿人數修改。再進入。SAF 檔中sector33的 \$70\$7 改成 Letter 1



### 包奴》

38 期難話上的修改方法略有辯護·若接顧身修改的方法來改善許 在 軍門載力和智力: 定會有 多俚樂車無法投到。這時代。須在戰 力和智力,中間再加上3F方能找到。

如:馬基戰力 245、智力 162、修改時剛輸入F53FA2、這時只須把F5敢 成FT、A2改成FF即可、3F則不必管它。希望各位能玩得更愉快。

#### 

PS: 如果還找不到的話 那就先找戰力。再跳 過 個位址核對一下智 力。若是初期玩家駒不 可改麻疵之類的將軍。 因爲你要招他前還要先 打敗他,你把他改强了 ,簡直是找麻煩嘛!

秘技天地

但是恐怖劇場也不是 那麼容易過關的。遊戲一 開始時,你所扮演的角色 可說是豐盛的的,還去點 數又少了和時為了鄰找 也都能做出的材料,更可 能碰上一些較難纏的怪物 可一命嗚呼上是 糟糕的足 , 遊戲並行生工工館告款



# 資料修改篇



你往後是否選 要再使用同一物品,如果用錯物品, 很可能只有重玩一致。為 了発除眾玩家的奔波之苦 ,本人特別寫下此資料修 故篇提供大家做餐等;

修改方法:在取得處 法書和調配冰線( ICE Dart)後、存入遊戲進度 再進入 PC TOOLS, 編輯 \* SAV權(註 - )。



<b>44</b> 9	ត់ ប៉	à	址	代	表	意	86	44	-	位	址	ft	表	惠	摊
Section00	5	232 ~	\$237	Alesum	act	( <sub>n</sub> )	}	Secto	r023	\$342~	- \$347	Luck			
	\$	324 ~	\$329	Summ	on Î	Storm	1			\$362 ~	\$367	Absorb	Мар	jick	
	5	346~	\$351	Buoya	ncy					\$382~	\$387	Breet he		Under	WED 8
Sector01:	\$	084~	\$089	Defect	Tri	ар				\$402~	- \$407	Magical	Am	lour	
Sector02	\$ \$	050 ~	\$055	Cure V	Mburi	rdis				\$422~	- \$427	Mindod	K		
	\$	068 -	\$Q73	Herbal	He	aling			Ш	\$442~	\$447	Resist	Fire	,	
	\$	086~	\$091	Revive	!			}		\$462~	- \$467	Unholy	Bar	mer	
	\$	104 ~	\$109	Antido	te					\$482~	- \$487	Protecti	or		
	5	124 ~	\$129	Healing	, Ha	nd		Secto	r024	\$502 ~	\$507	Unseen	Sh	eid	
	\$	142~	\$147	Blind	Dami	on				\$010 ~	\$015	Nove			
	\$	160 ~	\$165	Turn (	Jnda	ad				\$028~	\$033	Freezing	) В	lade	
	\$	178 ~	\$163	Musion						\$048~	- \$053	ughteir	ıg E	Bolt	
	\$	198 ~	\$203	Fear						\$068~	\$073	Holy	Blas	t	



秘技天地

	磁區	位址	代表意義	进 區	位 址	代 表 意 著
ı	Sector023	\$218 ~ \$223	Brainboost	Sector024	\$086~ \$091	Enchant Weepon
۱		\$240 ~ \$245	Truefilight		\$106 - \$111	Bless
ł		\$260 ~ \$265	Megic Muscles		\$126 ~ \$131	ice Dart
ı		\$282 ~ \$287	Courage	Sector052	\$104~\$109	Gue
ı		\$304 ~ \$309	Delect Magick		\$144 ~ \$149	Fireball
ļ		\$324 ~ \$329	Telekinesis			

æ	64 DK	位址	代表意義
勉	Sector52	\$489~\$499	武器技能(計)
A		\$500~ \$501	万県
		\$502 ~ 5503	命中華
		\$504 ~ \$505	<b>환</b> 때
		\$506~\$507	産と力
		\$508 ~ \$509	Make M.
Н		\$510 ~ \$511	护动能性
Н	Sector53	\$000~\$001	WG
		\$008~\$009	棒輪前
		\$010 ~ \$011	目前法力點數
ŧ.		\$0.2 ~ \$013	生命動數

- . 店储存的檔案名稱。 此遊戲的計算方式較特別,為前一個 位提× 256 +第二個位提等於實際數 目。
- : 前四個位址為是否能使用故項法術。 00 00 00 00 表是已期配出該項 法術。後兩個位址為該項法術所能使 用的次數。計算方式請案考試二。
- :以上资料的位址数只是一個相對的资料,實際的位址請以第 023 相對磁區 01 5A 中 01的位址减去 68 (十進位值),以所得的值加上上面的相對 位址即實際的位址。

/廖承乾

# 恢盗羅賓漢攻略補遺

本人看完實雜誌中的使表歷者更完全攻略後,有幾個地方想補充 下。

- 1 Rob r 與 Abbot 喝酒時,要不停地對話、這樣可以增加分數。
- ●要知道騎士是負是價,可以用另一方法。只要對他做手語,拼出密碼,便可(要做兩次),然後再用箭射他。這裏又可以加分了。
- 殺了騎士後,從他身上得一信,將信交 John,又可以加分。





## 3→ 厦性及生命值修改

参照表( )修平 T



修立時依歸。物 他 表刊,如生主要修改人物的 代碼,再從附表(一)中 1~16中找劉傑尔①應相 简位徵的一樣代碼,投類 後期可能改,2~16的格 式情点。模

#### 1. 法滞不識

備名:GAME EXE將GAME EXE的Sector 的 491 4 \* 攻略 5 / 9 b 。

#### 2+擁有全部法計

情名 SAVE AME A 或其と 様 自動存備の下台記念を自動作権。< とち

账 # Sector

	1
	h . 10
1976	D 34
3- 4	1974 10

从上值當改為「就可以擁有所有廣志

		,		
植篮	人名	松	44	易性位址
Sector 52	Gosemoon	31	93	196 ~ 229
	Tanis	102	92	232 - 265
	Tasslehoff Burrfoot	. Fa	5	268 ~ 304
	Riverwind	69	99	804 ~ 837
	Сагангэн	1.13	9,1	340 ~ 373
	Sturm Brightblade	20	93	876 ~ 409
	Raistlin	42	98	412 ~ 445
	Flint Fireforge	58	93	448 ~ 481
Sector ad	Gilthanas	68	93	484 ~ 005
	Laurana	7B	98	008 ~ 041
	Eben Shatterstone	C2	93	044 ~ 077
	Tika Waylan	90	93	080 ~ 118
	Elictan	9F	98	016 ~ 149
	Brookland	B0	93	152 ~ 185
	Briar	D8	93	188 ~ 221
	Locar .	E8	98	224 ~ 257



## 際爭霸戰船艦修改為

龍戰

秘技天地

丟了我会景貌的絵。

在所有海盜船出現時,存下進度,記得進度,存下進度,記得進度,記得進度,有料機為SAV EGANE ? (?馬00~99),對价格進度儲存在期個檔案內。如不濟雙存在期個檔案內的語。

的地方看到你的進度名 稱。

在 SFCTOR 002 的 \$287~\$382\$企業就的 資料位量,資料內位量 \$287、\$293、\$239、

灣螺記(以此類推 ),不必修改,來在標 記位元中的則爲企業號 的資料,高位元在後, 低位元在前,如 300 則 故為 2( (1), 《故傳 (0) 64,不要改得太大 ,否則會雖且遊戲。如 此 來,企業 N 號都不 怕了!

**本1.2 和.**展

## 囂

## 張拳王超級重拳

作計過量張繼王的 人都不同樣變驗, 文打到前人名將,便 更有的被擊倒。看到 型物學整下(平下), 下 體張挑聯的配作, 一 1 特實子快, 年又 生 1 快, 任任子下, 且的, 力不夠。

旗的不构場? PCT-

个年生在平平等,便找 們生人就要、ANEER的 晚會,混合如() () 中快 连中端的办证吧,更踏 车家手的速度可,更决 ,如是一个要一是呢可,更大 。如是一个要一是呢可,更大 。如是一个要一是呢可,更大 。如是一个更一个。 一个要可能关键,在手足 感 。但不想要負擔轉 。不算一些不想要負擔轉 。不算一些不想要負擔轉 。不算一些不想要負擔轉 。不算一些不想要負擔轉 转象产作的 医下颌 5

上下 由的是一在2 (1) 图(1) 形 中4、4 作的 存储 1 从作还存在 人物 名 1 、 4 形 第 1 作 作 所在 5 是 1 整 一 年 要 1 等 1 作 信息 是 按 物件 事 要 1 第 1 例 1 但 1 是 4 的强度 1 种加样改之或 1 集 是 7 是 自 1 种 5 之

議支峰



## 川省II修改篇

一大多年的人名 一大多年的人名 一大多年的人名 一大多年的人名 一大多年的人名 一大多年的人名 一大多年的人名 一大多年的人。 一大多年的一大多年的一, 一大多年的一, 一大多年的一, 一大多年的一

CALL A THE BUT ASSAULTS COM

玩了半天, 屢次都

是這種情形。便本人學 到非常不悅,只好學化 P、TO(TS 。

經過本人約 小時 自診斷, 終於找出病症 所在, 下面是多術的過程:

1.找到4R2.LY·使用 PCTOOLS 中FIND的功能· 將5802條改成0000 (註1)

2.單色版玩家請修 改 4R2M LY·

修改完之後, 請各 位達入遊戲試試看。 學問於於什麼變化,在 是話為作耐。玩下去。 等到分數 超過十三分 。 後,作詞的去 紅牌 , 成法點數便增加 點 , 用魔法确去鄉也會增 加魔法點數,加分鐵面

無論數字多小,亦便是 心。魔法縣數也會可 點,如此、來,就相 當於有無限使用的魔法 , 過關將不再是難事了 , 哈!(註2)

吳國館

本稿具有「個位班有 38 ?· 5個位址 均更修改

應法數為 3 時,無法使用應法,所以此時一定要用手消除,無法用魔法消除 夏有, 魔法数一超過 1 ( ) 在下一隔台的的减去 10 / 例如本關結束時,魔去果精至 3 點,那在下一關問結時,魔去只有 2 點,

# 千里一線牵 BBS

### BBS入門

著工簡業的發展及科技的進步,人類對齊 更 訊的需求日益迫切,將各項傳播集體帶入 空前未有的盛況。其間電腦扮演了相當重要的 地位,從資料處理到傳遞通訊角色日益吃重, 於是各種各樣利用電腦傳遞訊息的工具粉粉出 體, BBS 便是其中之一。

軟體世界 BBS 站從開站至今已有三年,這一年中有的TSER已從初入門的菜鳥,到成為領 領一方的 BBS 站 SYSOP。有的仍然在過等遊俠 般的日子,縱遊全臺揚解教初入門的菜鳥而奉 獻心力。 BBS 是什麼?相當還是有很多人並不 瞭解,如果你已是個中老手。你也不妨看着。 因為這是你我共同的經歷。 級記

构在一年前馴磷田校門,原以喬對遊戲的 **承狂與執苦到此爲止了,但因綠條會進入了數** 體世界,得到了畢業後的第一個工作一管印8. DS。相信遺有一些 苍TSER大概還記得。數體世 界的第一個 BBS 系統OPUS吧!當時的第一任站 長便遊玩GAHE功力相當薬庫的 LORD JEAN ( 順帶提一下,個人對 LORD JEAN 玩GAME的功 力相當崇拜)→此後便由可愛的 MINI 來擔任 • 當時用的OP S系統功能相當强大。可憐卻幹 泛丁親和力,這是相當致命的缺點,因OPBS系 統的選單一字排開硬梆梆的列在發幕上。畫面 珠少變化,感覺少了一份活力,也就是因爲清 樣,所以有了日後更換系統的意頭,可是更換 歸更換,當時的我達 BBS 是什麼都還不太清楚 ,於是劉磁找專資料,可憐的是當時有關 BBS 的青罐少的可憐,更別想要找有關OPTS的書籍 了。於是只好用最笨的方法,一個指令一個指 **俞的赋,去瞭解去感受其關的變化,這個工作** 相當的累入,在顯 個體釋,我連晚上睡覺時 都夢到一個個的指令在我面前盤旋飛舞。 什麼是 BBS

有很多的朋友問我什麼是 BBS ? 1 簡單的說 BBS 就是 BULLETIX BOARD SYSTEM, 量子佈告欄系統。簡單卻不容易瞭解。所以我們感性一點: BBS 就是當你在夜深人靜找不到人聊天,找不到事做時的點心好友。她能寫你排還寂寞。 感受 股霜心,也是結交志闻遺合的好友及賽取知識的好去處。這就是 BBS。 我需要什麼樣的配備?

你肯定的需要一部電腦,及一部選不辦的 數據機,當然別忘了還需要一條電話線,及不 可或缺的通訊軟體。如果這些你有的沒有,那 麼你不妨往下看。

你需要的電腦只要能用就好·當熱最好也不要太整,免得一些 BBS 上所帶的應用程式你 無法用。所以最好是用AT級或以上的電腦。

數據機的選購是相當取获的。目前大部份的1.5 配至少都有一名 2400 bps 的速機機。你如是初學者。那麼 2400 bps 從物你用了。如果你有心想在電腦的通訊世界標準的影響,你是對你往後的電話費負擔及 L BBS 的使用效率上而實是相當処算的。當然如果你的經濟狀況計可的話 1400 bps 速率的數據機是更可以對應的。如果你問我數據機是什麼?那麼我關單的。如果你問我數據機是什麼?那麼我關單的話,數據機就如人類的電話一般,數據機就是電腦的專用電話。

二审部解

1 14

二數權稅

你需要一條沒有欠單信局使用費、沒被切 點的電話線就可以了。 也達訊數題

可以上 BBS 的通訊軟體有很多種。如 ATE · TELIX ·····等。基本上只要你個人用的順手 就好。但選是建議你使用 TEL!X · 因為 TEL!X 的使用者多。且市面上不乏介紹此通訊程式的



#### \* 罐,你很容易就可以得到幫助。

ARE YOU READY ? LET'S GO !

當你將上述所屬的配備當準備好了後,就 。你的地際吧!好了!那我們就先進入TEL-通訊程式吧」首先呢?我們得購 TELIX知道 TELIX 的電話簿上有那些 BDS 的電話,遊就 作時們自行辦人了。

第 : 我們接下人這個命令,這個命令可 質 TELIX 將它的電話簿產生一個空間,以便 們存入 BBS 站的資料。

第二:我們再接下回這個命令,我們便可 開始編樹我們欲達賴 BBS 站的相關資料了, ,名、電話……等。

第1. 我們可以按下D這個命令了。假如 . 將數據機及電話線管接好後,這時你就會 . 可愛的數據機在操號了。

如何?接通了哪?如果你的運氣不錯。你 查聽到 TELIX 發出一陣悅耳的聲音。表示你 或成功了。接下來呢?該包度做呢?!這個 不無機心了。只要你打的不是國際電話。 事場內的 BDS 站幾乎都會出現你熟悉的國字 即你,你現在應該怎麼做。但別忘了。發業 的訊息原确實的詳看。並發質的回答。以利 取得汇式的使用權。

#### D USER!!!全省連輯令

一位 GOOD PSIRE 相當受 8BS 站長倩的數的。 GOOD ISBR 與鄉什麼樣的條件呢?很多個 1 點於對論且實之有物而已。一位適時透過了人類的對論是有物質的其他PSBR 的人是很受人數理。相反的也有一些PSBR 是相當等人對聚且很多數的,如粗當機器。人身攻擊。在 BDS 上代很被動所放武的對論。但類影的言語及對不對事的實驗是相當意人厭惡的,這類信件果是在網路信題所發,往往會有該區的信仰。由新民在網路信題所發,由新民提出列華事事,不數日,這類USER就會發現。他被數網路所以你如果剛剛進入 BBS 的結構世界,如果不數日,這類USER就會發現。他被數網路所以你如果剛剛進入 BBS 的結構世界,與例如了與漢言道行,以至剛買了品質的數

#### 操機卻聚生無處可去的慘劇。 你還應該注意的其他細節

初入門的 BDS 新鮮人相信較常做的事便是 D / L (註一)一些有趣的程式拿回家玩玩, 或帶到學校炒課一下。這些都無傷大雅,但別 忘了當你在D / L 一些程式時,有時雖免會發 生粮路遊訊不良的傳形發生。選時你可中斷 生粮路遊訊不良的傳形發生。選時你可中斷 始,但是千萬別任意斷線。以竟選成你所上的 始為機,影響之後的使用者。當然,大部份的 SYSOP (註二)。皆會在自己的站上加掛防禁 程式,但這些東西可不敢保證百分之百管用, 所以別犯這種忌諱。讓所有的 BBS 站皆能正常 連作。

# 表情更新

#### 結語:

你上過 BBS 站了哪?好玩哪?但何時是否 會设討戰,當個 USER 被限制过限测期的。那 要想架網站哪?我們下期再談談如何從JSER的 至 SYSOP 的領域吧 1

#### 进一:

D / 1的全文是DOWNLOAD, 就思是下載檔案, 當一些USER想至 BBS 站上拿一些檔案的意思。

#### 註二

SYSOP 意指 BBS 站的系統操作者,即停稱的站長。

編者被:作者現任軟體世界 BBS 高雄站站 授 \* ID: Richard N.e \* 歡迎有趣趣之讀者上 站討論。



# 意外的影響

#### ☑ Barth部份

Barth 是三個人物中數容易 的角色,在遊戲的前半部分只需 要收集八樓物品,就可以進入後 一年子,策善在此針對這八樣物 由的位置分別說明:

- 1 危險禁止標誌 顧客的礦坑前
- 2 STOP 傳誌 教堂前。
- 《葡萄 餐廳桌上。
- 4 南瓜 商店裡有賣。
- 5 可樂瓶 搬篷内的垃圾场阻
- 6 黑色八號球 香吧罐珠桌中





7.亦应 警察 拖护。

Mg 1 A 45 21

## \_\_Lydia部份

1 建 平中的製用器可以供給店 平平充滿水位。

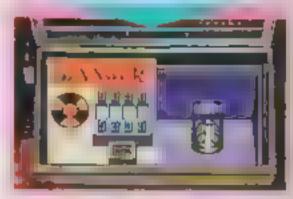
2)和 JiM 數語可以 得知 Bacth 準 Aft 化製 声

3年19年本和,可

是器化 ( )de



- 4)基地中有一件约书可以使作自由的在基地中进進出出。
- 5 數餘分卷上四的建築物/有 份重要的文件。
- 6)想要關啟收藏放射性物質的裝



- 图 · 罗 · 把所得數值再加上令
  個數字
- 7在Phobos行显」, 要先使用某 種物品才能潛入輸聽人簡的發 射樂碼。
- 18 想要取得市民的個任,廣構電 台子失為一個可以利用的好地 方。



- 9 基地總部內·抽展有一把重要的編點。
- 00傳送器可以引開人群的注意力





# 即海州市门则史

## 飛行堡量B-17黑行心得

雌瓣飛行好手術書・從P-47 「、P 51量 4-10、 F16 等,開 《機 或中環機似乎巴是解釋就 了#今天就讓我們來換傷話 、談談在納粹飛行穩更中的房 減職 9 .7。



主國政府主產的 B .7·其 1. Cm, 全寬 月 6m (B 7 , 作二次人戰時期而 7。可 整標準的「職然大物」,而幾 ; 挺12 7mm機槍更使其獲得「 行墜機」之稱號。在四具空冷 至9 氣筒 I 22hp引擎推動下。 不僅可達 462km / h 之最大速 當然,比不上P 51之704km/h

### re R K

- · 更別說 Ne262 的 B66km / b )
- · 統掛傳雕更高達4900Kg。在大 股表期。是足讓德國險權登釋之 2



### 1》關於武裝



打》。其他8 挺機槍交給電腦控 側即可,當然,電腦控制實在平 平凡凡,當果果能驅離敵機, 或打下那些快死不死的敵人。如 果數事激發時,最好還是玩家自 己控制的好。(又要飛行、又要 程彈、又要烧制12挺機槍,實在 是……算了,當我夜說。)

## 2》開於維際

雖然B-17上擁有强大火力。 且仍無法有效防禦來自不同方位 的眾多德機,是故,B-17機群大 多採緊密編隊,試想一架B-17有 13機機槍,三架便有39挺機槍, 其所組成之强大火網是唯一B-17 所強照與及的



在納粹飛行脳史中亦是如此 除了投資時彈道修正外,平常 飛行時儘量不要飛離編隊,一旦 脫繼編隊將會成為德軍的砸靶。 保證附近德機都會獨上來大【一 頓。在平時編隊飛行時要隨時注 **竜戰況。一旦有德機進入火網立 电射擊 | 不要因緣密機目標不是** 自機便不關火節省彈藥。萬一友 機被擊落,德機下一個目標便是 你了。當然,射擊時要進一點, 不要胡亂射擊。濫射不但浪費彈 > 核不好友機吃下的子彈中, 你打的遠比德機打的多呢!(筆 **普當初窗航便因如此。兩瓣有以** 下戰果--一架BF-109外加二架 B 17 - )

## 3》開於德捷



使專門用火箭率B-17。 - 發一台 • 彈無虛發。)





B 17所掛的炸彈分爲 45kg、
136 2kg 、 272 4kg 、 499 4kg
等。在納粹飛行秘史中,玩家可 選擇掛 8 類 272 4kg 敦 6 額 499kg
g 炸彈。依兼者經驗。 8 額 272、
4kg 炸彈可對固榔做集中攻擊。
健衛 外衛 中華 上机對提高不少。不過 272 4kg 炸彈 歐大型建築物,所以轉換洗家依目標來避擇掛彈,用 272 4kg 來對付湘凍、構機、機動場等「較」目標。用 499kg
來對付機場、工廠等「硬」目標



對了!校正航道及投彈時間



查数好,因為此時玩家正專心 可被正及投彈,一來飛機因校正 一幅離編隊,二來電腦砲手因飛 學見動而射擊力大減。加上德機 一定護土,使得進段「投彈時間」 一或馬B-17的致命點,筆者所相 一或馬B-17機爭有40%都是死在這 一個時候,其他50%時因在這段時 學受損遇度而墜毀在退航途中。

## 5》開於返衞



在10%左右。開自動飛行即可一 在10%左右。開自動飛行即可一 在原幣機必為地。當然,這是版 於B-17受損20%以下的狀況。如 更玩者的B-17受損在40%以上(

繁推力剩60%左右)→ 鄉遺院 ( \* 可就累了。

首先因為引擎受損而導致引擎發熱,當引擎熱度超過80%便可吸入。 旦引擎起火商先會推 致降,接當便引發爆炸。連跳 取都來不及便Bye Bye了!所以 。發調過重的B-17在逐航時要特 。如應機表板上的引擎熱度。

四個引擎中,那個過熱便降 長其轉速,甚至停止該引擎之選 等。等其冷卻後再重新啓動。當 一。降低轉進將使飛機因推力不 三而下降,唯一的辦法是加强其 也引擎推力,但又會因此而導致 等他引擎過熱。

就這樣切切關關一路飛回英 個 (B-17基地大多在英國),再 . 速英距離本來就夠這的了, 17飛的又慢,在 386 上以16倍 緊縮時間最新要發上個十來分鐘 ,更不用說受損的B-17,其不但 速度更慢,又無法關壓縮時間發 行。實在是有夠……(筆者嘗試 過將受損40%的B-17開回英國, 結果整整花了一個半小時)所以 除非戰種做住,在轟炸時如果受 傷太重的,筆者建議按RESET(同 註2)較為「人道」一點。

### 6》得 分

返回基地接,便可继託分數 在納粹飛行程史中,所有的授 **勳及升階都是由分數來決定。當** 絕分到進基一定值時,簡有對應 的動棄和階級。遊點倒護筆者心 有不平。有時明明戰績哪堪。卻 因結構分未建模樹而無任何動棄 實階 = 讓人感覺有點 à+#Sê ◦至 於分數算法。以B-17而言當然以 炸設目標爲最高分:緊落敵機次 之一五過平心說來。開B-17要職 分數比附P~47離多丁。一來從彈 不多(命中不離) - 二來懲機有 限(又不一定每台都來《玩香的 B-17) > 不像P-51等小型機 + 任 **杨靶成後還可去攻擊其他目標驗** 分數。當然。如果玩者要當散死 腱,将B-17瓶至50呎高度用機槍 都射鐵築物,那也並非不可能。



只不過一來要有「高深」的技術 · 1來精壓的要有後RESET(同註 2)的心理準備。(筆書會試過 在返航途中將B-17開至50~100 呎左右高度用機槍攻擊德軍目標 ,結果帶了半天。逐一棟都沒擊 緊、就先被高射砲斃了。還有一 次更修,在下砲塔攻擊到一半發現飛機推力不足,還來不及切換回實驗座,B-17已「挿入」地面了。

以上便是筆者祇B.7所得到的一些經驗與趣談,希望能給玩家 些幫助。其實平心而論,納 來 些幫助。其實平心而論,納 粹飛行秘史可說一個名列經典的 遊戲,雖然其並不是俱正的3D向 量,但是卻也給人相當不錯的員

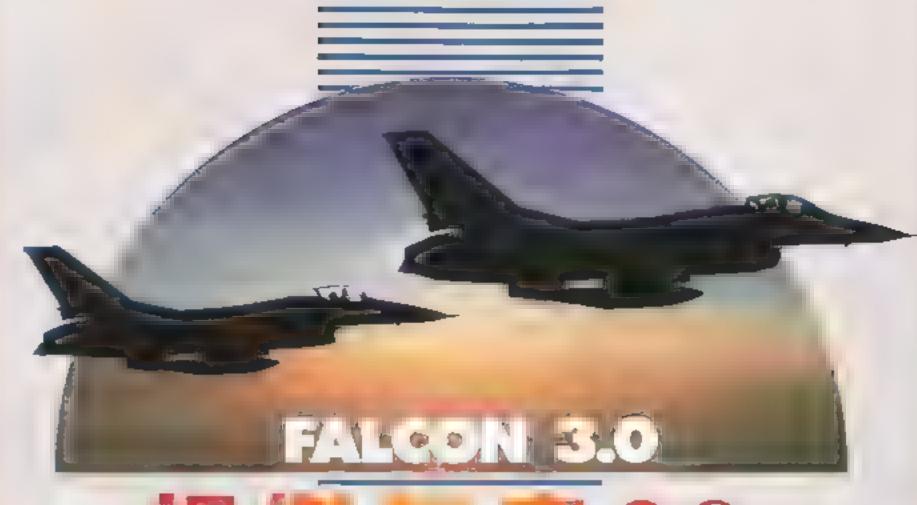




: Flak88 為德軍最常用之 長程高射砲,被稱為二次大戰設 計最優秀之人砲,其88mm生砲不 僅可打飛機,放平打戰車更是一 流好用,其用法又以陰美爾的戰 車蟹殺薄最爲出名。

: RESET 就是[[tr] + 4.1] + DEL 戴開機啦!





# 建恒压置3.0

制理衛雄鷹 80 · 便不能 同2 不回溯凱早期的PC世界。在 "那個"時代。擇衛雄鷹可說是 類都空戰最成功的遊戲了。尤其 是桿衛雄鷹的多食格版。筆皆是 雖忘懷的一場空戰便是在班時点 下的

配得當時來者的F-16正式 無知.6·21魚床式從後面如之,聚 你中藏者便以正上翻戶、就是巴 明6 21結果沒想到 MI6 宽往下翻 度中期台飛機在空中星八字學飛 行機砲齊哨,在不到一秒的。 中交整而過。特筆者定神一眼, 只見優鄰上多了 排彈孔,儀表



## 高級心得篇

#### 作者『劉昭毅』

B掛丁 大様・探疫多久便炸成 棚・ノ建丁 (螺丁螺丁對方 サタイを研究法・維着便是因為 看を做り媒体や距离過度。 取り 下も、此係「捏る」



#### 難易度選擇方面

在桿衛雄應 8.0 申 · 玩者可 总自由离整遊戲的難易程度 · 。 也是掉衛雄艦 8.0 相當人使化的 面。以下便長笙者對難易度的 些建議 ·

#### 敵人等級

以 CRDET 税較為合理, VETE RRV 級敵人其関聯力太鷲人了, 每次眼見其輕輕一擺便穀掉飛彈 實再是讓人氣惱。 (用AIN 9P從 最近的距離額定的耶!)什麼? ACE 級的敵人,那不叫人類了!

#### 飛行模式

1 7 1 1 1

依玩者喜好了·越與實難宴 :

#### 3 武器命中率

\*.b 上的戰彈登離大。但能 \*的飛彈有限,最好還是調高 5. 才不會浪費彈量。(也可減少 一者吐血的次數。信不當審者曾 長付4枚沒一枚命中)

#### 地面火砲

a be no fe

電子認為此項的好調包 點 「實際人」上稱, 解於血 可便要掉年條命了。尤其是註 、可稅的, 常常還及俄到目前也 、使排滿成與鄉下去了。(事實 、如明)

#### 抬頭顯示器

申》 同樣,依託者實好了, 可人實數的數字型有人實數面積 營型不過賽者較偏好數字型。

#### 油量限制

14, 11,1



#### 彈量限制

AITED ARM A T

 (當然>新手上機例外)。

#### 于擾片限制

间油量 般,沒限制是最好 ,不過有限制的話,丟干擾片時 可要省 點。萬 用光了可读有 佛/// 解了。



### 雷達型式

数を見ら初き扱い・4 過度 よりを発度で、終り度終さり

在里兰子設置了。單句照極至与 位、無限遊遊的 起於器建一 准者 發展體的 BFR 型於與實。也有數 多了(有職 BFR 管確的使用技巧 後敘)。

#### 碰撞模式

如果聯邦碰撞的話。那將會 少換很多有趣的畫面。如F-16撞 TU-22 啦。F-4撞F-16粒 結束 F-16撞F-16啦。續走罗耀椋嗎?

#### 目眩模式

11 N 4 1

造種當機機動作太人,取力 到達一定程度便會產生的生理規 像,實在是令人討蹶。簽書建議 最好將其關掉,如果玩者不想繼



門到一半,忽然眼前一片紅光( 回復時不是插滿飛彈,便是插入 地面),因而無法盡情的穩門。 不過如果要求真實度,那就開吧

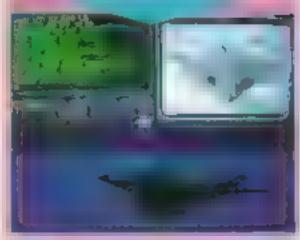
#### 12情報正確度

最好是 PER 級較能掌握戰場 狀況· LIN 級的不但會使敵方飛 彈基地情報難誤·甚至會發生找 不到目標的修制。

#### 任務準備方面

在擇衛雄鷹 80 中,任務不 外乎巡邏 轟炸 護航及機戰等 四大黨。以下16的性能等離外 此一上專用機。但倒也不成為也 ,首先至該談遊歷 远 類位 。 通常都是題程的(個畫數方熟地 例外),而且較無大規模的數方 屬隊,通常遵過的都是三架一組 3.數方巡邏隊或一调架的 TC 22





當然,命中率和歐機閃發能 力及武器效果有關,不過無論如 何,當你和敵廢在做大角度穩鬥 或被此距離太近角度太大時,飛 都是無法有效命中的(9/或9P系 符一點可能 · A.M-12幾乎不可能 前中)。此時,筆者倒認馬玩家 可以怕蝌 M61 火神跑。只要弹道 尊的好。命中率幾乎是百分。" ,而所謂彈道也不過是加上一點。 前僧量罷了。最重要的是彈蓋多 筆者最高記錄可用火神砲打下 八準飯機 (2 架 S'27、3架 M G-29 ~ 3 38 M G-19)



另外,在轟炸任務方面,首 先先確定目 學爲何,如果是機場 · 謝脫攜帶 [LU-107/B 跑道炸彈 · 如果是地面部隊飛就帶 ACM 65 B 小牛飛彈或集束炸彈:是大型 建築物(車站)就帶 MK 83 或 MK



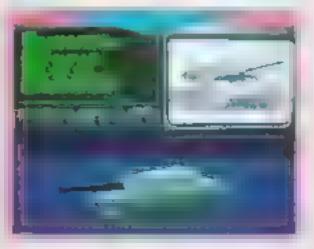


8: 和GBU-15等重炸彈。在控射 方面,跑道炸彈只須將飛樓對正 跑道丟下即可,小牛飛彈更簡單 · 鎖定後發射便可, 至於 LK-83 **就校鞋用多了。一般用能衝投彈** 較不用資神去算拋物級問題 + 不 趋战极要能及時拉起,不然激成 了XX F16重炸弹了。不過筆潛意 是習慣用GBU 15來取代 MK-83。 卵因很簡單。GBU 15可說是長了

眼睛」的 MK 83 · 有雷射引導 的 GBU-15 一但鎖好目標。命中 **半幾乎是百分之一百→ 蔵力 マ ヤ** ,篇是不可多锑的好炸弹(閱。 税 家歌 [ )



不過,最壯觀的遠是CBL-84 生中全部、中學 霜。去、年刻 "絕橫邁野"實在痛快極了一只 青集東炸彈對建築物無效,要 7 例 另外 ECN 最好商誉 · 不過幣 ECM 就能不了副 由箱 ( 又掛炸彈、又掛 E(M 、又掛副由



箱,F 16可不是F 15遊獵大型戰 傑)。而且。目標周圍通常都将 爾達站+ SAM ,倒底是要保命還 是要回家,就看玩者抉擇了。

在護航方面。原則上仍少吃 中禹主,不過爲防止大型機被地 面飛彈擊中。最好是帶幾枚為個 45.4 反質達飛彈,一旦被地面雷 產追蹤到便立刻予点推設!另外 還有 贴最重要的,拼就起手施 不要開 ECM ,因爲 ECM 通常會引 來敵機注意,而你所護航的大型 機如B-15等比F-16引人注目多了 ◦所以開 ECH 靴等於告訴敵敵機 。"喂!我带來一群空中大肉包 ,人家快來宰哦!" 促是井△@ ! | (回抵地不被係 ( 才怪 。 )



至於欄戲方面,除了麼費神 九 「嚴機外 + 倒和巡邏整不多 • 有一點要注意的便是敵機外 • 倒和巡邏差不多。有一點要注意 的便是敵大型機周圍通常都有 台的機能機(其實 通常 改爲"幾乎"較爲適當一些); 所以一旦找到大型機器好檢查 至时追執 是,確意無護航機之後 便可慢慢用機槍將其收拾掉 (付應?用飛彈,那太浪費了。

一旦選好武裝便可準備出發 至於除型分面、筆者倒認為並 7 是设重要。一般而言,如廖康 分數可拘除支調到後面出。當至 自己本身也容易成爲敵機肖譽 目標。要不要認就看玩家自己決 定了。OK,接下來便是起發了。



在起飛時第一件事便先檢查 爾有無敵機(在離皮較高的戰 , 邀容易出現敵機)。如有的話 不要鄙疑,立刻開最高段後於 - 選起我(籤者就曾有被擊斃 直的悲惶褴驗)。通常來得 **迟戦,切犯别忘了收錄輪。** 如果玩家遊擇了HPR 雷達城 ,別忘了用FS打開搜索雷達。 政除了可用[18調整距離外 > 遺 明[5]和 [210] 來選擇實達搜索範 r · 一旦發現廠機,便可用 Z 鍵 **直路敬悦,等其一造入十**英唑 · 曼梭[F6] 會失去目標(數機使用 DLM ? ) , 此時只要按 [5] 切回 需需達·再按F6即可再將其鎖 ·不過 IPR 雷達模式有能接令 珀痛的要命缺點,那就是十呎 一次只能鍛定一架數模、結果 戰者正專心追蹤都達上的目標 另一架米格已偷偷到了F 16 **園, 趙瓒沒關係, 偏偏米格機** 喜歡用機砲。F-16上根本不會 **与何警告(用飛彈的話還會有** ·弹鉗定警告) + 只聽得一跳機



聲,便含恨而去了(依筆者經

■・此職法以XIG~29聚業用)。

對付此戰法,讓者有二種方 ,一是在盛方用搜案雷達確定 徵機相對方位,符接直後與不

斷用機外觀點來檢查四周是否有 敵機變近:二是用飛彈收拾軟機 ·根本不讓其有靠近的機會,不 過此法是必須在還有飛彈的前提 下。其實達有另一個更簡單的方 法。那就是不要用 HPR 雷達模式 (這不是義誘嗎?)



接下來提到降落了, 通常選 也最讓玩者緊發的一刻, 千辛萬 苦將任務達成, 結果因降落失敗 慘死在機堪跑道上, 這可是飛行 質最大的惡夢了(如果玩家不想 做噩夢的話, 最好是我人 意惠 電腦來降落)。



如同以往一般,首先找到機 楊跑道,往其度方向飛、待晚廳 夠後再將機首 180° 拉回,開始 對正跑道、降速度、放制翼、降 疫輪。此時最重要的便是速度、 推力(新手可參考電腦降落時的 **模板状况)。切記。干萬不製砂 耐概直:要利用加翼和引擎推力** 求控制下降。而且特稅機當漁後 千萬別忘了最重要的一件事情 · 班何星將飛機勒端距前 因為 你那些該死的友機是决不會等你 的,一旦你答除他們便會立刻跟 普鲁唑。所以如果你來不及離非 迎,真的話, 螺!螺!螺」準備除 死在跑道上吧 1 (好不容易如人 任務,且安全者陸結果節被发機 缭死在跑道上,过不是悲剧嘴! )所以1千萬夢畫快將F-16開辦 跑進。如果要確定友機是否降下 衝來。可按「號灣從機外觀點點 观跑道状况。



好了,接下來便可邀還結束 任務了,講了 大堆,最後證是 回到前面的一句老話~遊實在是 個不可多得的模擬遊戲,錯過了 真的很可惜哦!咱們後會有期啦

1 Dik -



度王的同好者 Johnson 你好 FD,看到你在 19 期不吐不快 1的"怨",勾起找以前提病 的經驗,而對於你的問題,較人 在下我也已經突破,在此將"態 慨"與你分享。

最重要的是,當你已與意國 的首都接舉時,不要忘了陳時倫 窺斯國的兵力狀態,只要它的兵 力少於你的「分之一,馬上去攻 打他, 岩勝了,則只要進入皇宮 , 那整個鄰國就都是你的了。( 有一次我就是這樣偷打而統一全

印度)

其次是有者龙比赛, 這個比 賽較容易, 只要將你的準星關準 在一點上(最好距離你達一點) 等老庇經過時便可嘉稼他, 最好 不要打到人, 打到會再加打一, 二顯老虎(每打到一人)。不知 你有沒有注意到, 你需要打幾隻 老虎就類示在量幕上端。

最後就是重面戲~ 包含速 母親,這個遊戲的終點在皇宫最



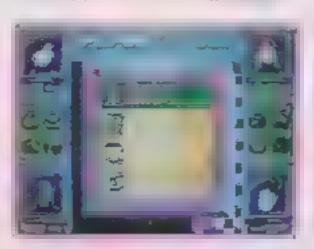
# 天際寒星

## 義無反顧一紅手上機篇

各位玩者習到遺傳文章時· 想必都在 Plunct's Edge的領 氧中修遊了相當的一段時間了, 下面的內容相信能對你們有所幫

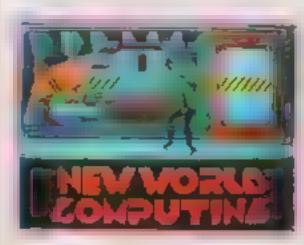
#### 人物本 豆葉

Well,說得更精確一點。應 所是人物產生篇;玩者們在 Plaext's Edgo中並沒有太大的空間 以常遲他所帶領的隊員、醫性 · 校能,完全是強機產生的,玩 會可只能聽天由命;不過,雖然 如此,玩者們還是必將對各項屬性有進一步的了解(說明書中的內容這裏不再重複,請自行參等說明書),以做爲取捨的標準。



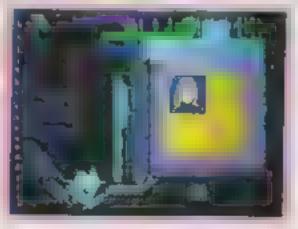
出太大影響。下面則是一些技能 的權充說明:

1、Duplomacy :外交技能,可以降低某些外星人的要求。實如條低某些外星人的要求。實如條低外星人星球所要求的落地稅的貨價數目,按能愈高能降低的數目也數多。



2 Item report: 修復相考 護甲(武器?筆者還沒者過有相 變的武器),這也是特置做工程 師Nelson的專英,不過遭項技能 必須配合門x kit才能使用。而 修 V N 程度即配技能的高低來決 超、玩者如果不會數符書太多件 修 物的護用。所x k I 可以達到 相同的目的,這技能只需Nelson 有 就可以了。

3 First and :可以讓除員使用First a d pack時更有效率,也就像以 8 點的First and pack 來換取 10點的生命點數,這也是特遣聯督自0sa i的專長,由於沒有這項技能的人仍然可以使用First and pack,只不過是以一類可無的技能。



4 Surgery : 讓除員擁有成功使用 Trauma kit 的能力,也是Usa 的專及;除員的生命點數

低於一半時,First aid pack就無用武之地。頂多只能把它補勁接近 年。而餘下的點數只有在 國別月球果地或使用 Trauna k· it 使可以表命的状况。它是可以表命的状况。除伍中一定要有通过被的人有通过技能。以免赔偿,以免赔偿的人有通过,是可以是不到所要的效果,而设置如 kit 則會建不到所要的效果,而设置如 kit 则有速不到所要的效果

遵行前的準備



玩者在難開月球的壓該先去 Warehouse 個、目的了点做式 家的最強武器中心mail Rifle 、不過它需要消耗Heavy Nagaz ine 及離析 Heavy Teapon的技 能才行、而 Katya 身上已經有了

枝,解非其它解量也可以使用它。否则不需再沒售音源。其餘的除量每人拿一把 Hand laser 及數個Pover cell獨不久的將來可以拿到的Laser Rifle (也算Light weapon) 作準備。每個除費再各拿一件 Flak vest以免在找到更好的讓甲級前得赤身實體。First aid pack也最好每人再多拿一個,而有 Sorgery 技能的人一定要有 Trauma kit 才行。

緊接著到了拜訪 Ship yard 的時候了,目前的報題是Liyse es Size l,船敷大小是10。 引擎是 MXI,歷速是 4:建議你是好把引擎換成WII,歷速与,這是在銀河系中生存的最低速度了。原來所搭載的武器最好卸下

這些水槍是無法打敗銀河中的 大野狼的,還是把空間留下來裝 審產吧!



#### 太空旅行須知

該壓區的解決方法都是從的



等,太空船一不小心正面遇上了 《室(湖船接觸》,通訊觀谢也 會自動開答,而道時的戰鬥除非 特否則無法逃脫,即使脫出戰 一也因為兩船接觸而會再度開答 看訊視窗,這種情況通常得從鄉

, 0



有些非常討睬的敵人會一直 即將你不放,旅行時必須小心的 。傳播來與這些趣度大多牌4、 等的海際將的難度一定變高於 等等學的速度一定變高於 了,更度了的天災,玩者除非速度 是實力物強,否則只有歌歌來 更了的,而在聯聯先進入的太 是一出門就碰上然舉而變得報存

#### 星際戰門邊緣

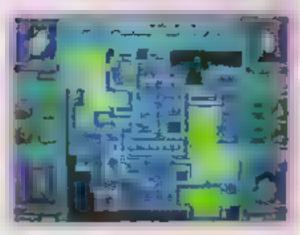
職艦所搭載的武器分為 へ 2 Tro.ect.le、Bot、Beam。P n ective 包括cannon及missle 。兩者都是在近距離瞄准後才會 即付,不過由於發射勁敵艦仍需 2 一小段時間。因此小角度的轉 ●何可以躲過。missle部份由於 及奪引系統的研發會改變整個 。戰鬥的戰術,這裏先不對論



Cannon由於製造時只需少量 易得的資源,因此仍有戰術上的 價值。Beam武器也就是所謂的光 來武器·在Automatic Fire的狀 况下只要装斩一定食命中,只需 衛距難來決定破壞力的强弱,非 常適食用作 360 \* 發射的炮塔武 器(自有炮塔上所搭載的武器字 可以對尾闊的敵(開大)。 Bo t 绝磁域力極强的重武器,由於瞄 準上的函聲在Automatic Fire時 通常不易直接命中(敝艦亦同) 而在酷隻四周爆炸。但這也會略 做 搁及艦身護甲 中沿過强大火力 的後繼症是笨审和在各類武器中 最長的發射關係 · Bolt F 特性他 转进 於裝置於正前,做貨第二時 的攻擊武器。



**进遊戲中的底器专置十分特** 異,裝置在標明右身的武器不論 在船上的什麼位置,在Automatic Fire的時候一体只會對右方90° 的範圍開火 1 常常會有數人在眼 **植,武器卻不出聲的困境。在駐** 門時的戰駛最好用 Manua Ne tch · 選項中的 Evade 及 Persuc 都及啥用哦。Pursue是追逐,追 到最後變成與敵艦貼在一起硬碰 硬, Evade 報避到最後也跟Pur Sue 一樣,手動操縦時多裝置機 具引擎可以增加作取的囊活度。 開火方式最好選擇Automatic Fo re 以節省花在瞄準上的心思。 平時的敵船戰鬥踏各位死者以動 作遊戲的本能來處理(Stze比你 大的通常食什麼希望戰勝)。



1. 先其最疑的;以本身的 護甲抵檔歇艦的關政,把攻擊的



条鎖五最小型的敵艦,將其種毀 後視情間繼續攻擊或撤退。

2、先叔建度最快的:利用 做方各艦間的速度整束製造落取 的散艦;同時快速的解決落單者 以避免被國攻的容境。

3. 类热最具成为性的:摊 何大量Bort武器或非常先建的群 引飛彈的敵人就像一把直揮心臟 的利刃一般致命。在多次的實賦 的對法找出最危險的像伙之後, 再設法從死角擊敗它。行星上空 作戰時應先解決所有的護衛艦再 攻擊,軌道基地的火力無論和任 何一艘護衛艦聯合都令人吃不消 下面是太空中各星系礦產的 資料, 麥中列出了所有玩者可不 麼武而取得關採權的臺灣:

Organics : Asellus III : Alp ta-Centauri IV (新5 cargo 的) 校,

Rudionetives : A dishain 1 Crystals : Acamarii

Heavy metal : Verus • 5 Sakai li

Inort Gasses: A tair[V | a fard Vi

Both metal : S ross V + Ase.
as a \* Seginus VI.

Common hquid : Sheratan V A on gasses , Dereb I + S

art I . Phact VI

A ten meta TaisIV

Ann biotope Merkent I

Alten Crystal : Kithipan .

Alter Department : School III > Dealer III

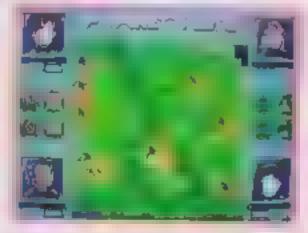
Ada apride Aimmers.

Rare Emints' is being

Writin H

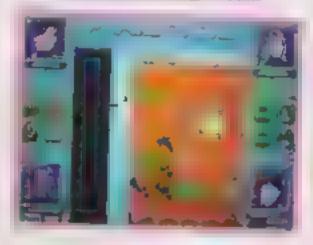
New E ants: Newkar I 武器護甲動析

I Laser riflo 宇宙中標準的武裝,屬經學武器:使用Potrer Cell寫彈匣,威力不大但射程相當長,可以做為戰鬥時的中學武器。



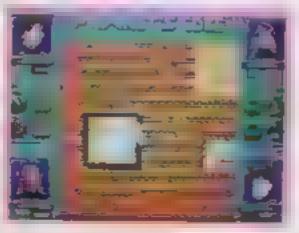
2. Assault laser:威力强大的雷射武器。屬重型武器。使用 Energy Bank為彈匣。但可靠度 上不及 Battle laser。 3. Battle laser:射程極長, 威力亦大的武器,也使用Energy Bank 為彈壓,亦屬乘型武器。 為 Scroe 一族的愛用兵器,專常 的反射源甲很快就會被洞穿。

4. Machine gun:外星製的 彈丸投射武器。近似地球上的纸 機構。解剔診重型武器。理論上 使用的彈匣為Heavy Magazine。 但經實戰的結果發射時需要Heavy Magazine。但不消耗它。也 就是身上要有帶Heavy Magazine 才能將充Machine gun 的彈環。 但那一個 Heavy magazine卻永不 會用條;威力條次於少數的武器 。可惜過短的對程是其缺點。



5. Smart Gun:對付 Scroe 族所製造的武器。命中率相當高 ,無彈匣可補充。包核有20發的 容量。最好一次權帶多核以儲勢 換,是除伍在 Procyon 墨系生存 的法實。應重武器。

8. Electron gun: 無Subate omic武器中最低等的,射程與近島武器同。使用 Particle park 馬齊壓。成力弱射程短。無實戰 傳頭。



7. Nevutron gun : 爲Subatnuic武器中較高等者,以Parti-

cle pack為彈匣,屬電武器,射程較長,對護甲的侵蝕力極强, 除了特殊的中和護甲外,其它護 甲的耗損率種快,但在護甲金數 前不易造成電大傷害。

8. Mol atono disc gun: 投射極薄的碟片以切穿各類的腰甲,以其强大的穿透力凌駕於各類武器,但精確度極高。

9. Plasma bow:結合中世紀的武器外型及超高科技所製造出來武器·投射超高的電漿至齡人身上。造成製減性的傷毒。並好大多數 P. asau bow的持有智識甲水準仍停留在中世紀。提明不準仍停留在中世紀。提明不學仍停留在中世紀。提供 250 發無彈便補充。



10. Thermita lauchor:可遊成 九格範圍陷入火海的爆炸性武器 ,彈即耳气後無口動補充,亦屬 車型武器,適用於各種戰鬥,小 心不要傷倒自己人。

11. Energy muco:以投射能 量束來攻擊敵人的近戰武器。傷 杏力大。屬 Hand weapon。每变 250 發,無彈壓補充。只能攻擊 身旁的敵人。

12. Laser aword : 近戰武器 ,但射程不限於身旁,關Hand Veapon \* 每支 250 發 \*\*

13 據說字由問最强的武器或在 Kornepharas 显彩的 Tomb of the last defender 中,但除 低心器先擁有 Last Stanza才能 獲得這項獎責。

初期冒险使用之讀甲介紹





- 1. Reflee:抵抗雷射武器之 高面處理之護甲,耐久性不高, 對投射性武器機無抵抗力。
- 2. Kevlar suit:以防彈纖維 製成的全身覆蓋護甲·對投射武 尋防壓力較高。
  - 3. Ceramic ; 同時可抵抗以 引顛武器的複合護甲。
- 4. Composite : Ceramic 的 で報型:亦可抵擋較多次攻擊。
- 5 Personel shield; 小型的 基準生器所造出的護母力場。 有可抵擋Sab atom,c武器。可供 平太耐用。
- 8. Evian Armor: Evisn 所 製造出來對投射性武器有加强抵 統力·以順部與具爾射來氧化彈 及,但能與輕光後就無法有此一 無殊能力。



- 7 Shielded reflex:鏡面護 室的旅報版,唯一可在 Scroe 族 学園射武器前生存的獲申,是在 2rccyon 星系生存的唯一選擇。
- 8. Assoult suit:科技先進 约 minar族為了自衛所製造的護 章,防禦力無可比疑,值得大量 製造以為替獎。
- 9. May filed:專門抵抗Snb starnic 的中和力場護甲,爲最

何效的護甲,可情需要相當的科 技术準才能複製。

#### 慈祖提

Alpha-Centauri III: 过渡是OMEGA 的前哨站,玩者可以從這賽得到各星系目前情况的簡況,不過OMEGA 本身對 | zar 星區有些私心。因此在這裏可能無法了解 | Izar 星區的情況。



Taluba II: 遊起玩者下 個 應該好訪的地方; Avian 的公! 正要出嫁,可是好像有一項險課 正在進行,花園中也有個密門值 讲一訪。對可以取得的武器來說 ,嫌疑你找關聯解的地方做掉一 關守術,可以得到 麵麵百頭 的Nachine gup "而花剛中的旗 杆如果起火,可能可以引開 此

Subra II: 還裏的居民都沒 頭沒腦,除伍可能需要一些其它 的器具才能與它們溝通。地上陷 阱使用Search指令可將其拆除, 解決這裏問題的關鍵就在地底。



Algicba:Geal-A'na) 正在進 行刺樂總理[shtao的計劃: 把計 動的關鍵交給總統可以得到獎賞 ; 太空船上的Chassrag遊戲十分 傷腦筋,提示你一點"35214" 是很重要的。守衛關係的條伙可 以把他灌醉:酒吧中的酒保雖然 說沒兩了,但別忘了「金錢萬能」,

提示到此爲止,接下來就看 你的啦!

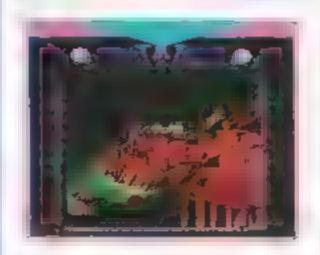






# 無過之他

暗之池是光芒之池 Po F Rad ance) 新州的元特 鄉、故事是發生在打败馬倫特拉



# 初期冒險

#### Steeler

克斯(T, anthraxus)、鮮泉光 芒之池)炎年十年。地點在月点 蝦邊的廣平區城。

端始,詳重的菲蘭城(P. Nian), 平靜的Rea ms大地,竟 我不管可以鍛鍊筋骨的地方,只 好去見你的老朋友為更( Nash )。 即來喻之後,她給你的第 個任務是護遠她到 Lands of Thar, 辦知一出城就遇上滔天巨 豐。邪神班 ( Bane ) 經過前幾次 的、完帥為,這次來勢為每,一格 、乾坤大桴移 ( Limbo ) 你送到別的物質空間,無確職 大地,大水沖進月之海,運菲蘭 或都被壓在Marcus ( Tover ) 交的機應大戰如今以東下 創能。



本遊戲 提示人物是 5世。 中作也可以從鉛色已首之謎 (

事新組織一隊總人類作 #職 · 遺樣的安排升級較快。



· 管价其他的成員管螺, 品





种有 t ( Minder Steat 3 and tak 新起張而有力的條數, 通常都是出現兩隻 用汽型大球衛 ( Neteor Sware ) 來對付 大群歌 / 是另种的主意。 人內

类的人联制攻擊, 保能滿足作 \* 好殺 \*\* 的快蟹。

而教師除了在戰後可療傷解 避之外,在戰場上也頗有大用, 例如在防禦上用 Bispel Magic 來解教被 Charm 的同伴,在攻擊 」最常用的法術應欄 Hold Per son · 更高段時還可用 S av L: .ving 、B ade Barrier · 尤其 後者。可攻可守。一方而常擋衛 脾,使怪物群不致一下子包圍你 的障任 > 方 方面新聞/ 向, 括物 每可含都會成例生命點數百組 列灣上一手作到此切 ] 的個魔, 師·一個牧師·還是一個電法部 · 兩個牧師 · 新就看玩家的個件 了。講求張攻的人可選曲者。并 唯主成的就用後者。



本遊戲很恐怖的一點是,主 随員不慎號節物Distributerate, 更為上的所有材物,包括一點經 無僅有的神器都消失無形,所以 千萬要為存進權。另外,常看約 以同與多單論,復營本遊戲每走

除了酸缶点外,另 個擬實 全場主要機人物目艾姆斯特(



Limbo 是這些物質空間的交 樂點,抵用 Limbo 來傳送他的原 暗員區, 艾樂斯分讓作在對榜受 開練、響應和休息、並僅存在每 了中職人的戰和無, 作者。定要 拿越空間才來 Limbo ; 在非萬處



所在的Realms上,你閱時可將多 餘的財物丟在Limbo,但是如果 要傳送到另一空間之前,請將身 上的東西全部留在Limbo,( 除了少數特殊刀、飢、戒指外) ,這個法則從未在以前類似的R 門遊戲中出現過,起初你或許會 覺得不適應,但是顯常在傳送的



第一次戰鬥後、便又可得到一批 武器、雖然不一定順手。但是想 想有那麼高段的魔法師押鄉。你 實在不必計較非得要 + 4 的資制 、護甲才能繼續發程。

班派來的四員大將分別在四個不同的物質空間。各具特色。第一個這是的是職王(Thorne),除了一些職人外。手下的黑龍、和戰、白龍、綠龍、藍龍、都不是兩三下可以擺平的。實在令人健意關重騎士律那把揮龍情(Dragon Lance)。



第二個是蜘蛛女(Ralistes),她的蜘蛛兵째包括 Pet of Kalistes。 Electric Spider。 Stone Spider、 baze Spider。 Enormous Spider、 Drider等,這些實施應法的僅物又更難對付了,蜘蛛女所在的物質空間與Realus差不多。有如史前性質世界。別有一番風味。





雅育山上與雲密佈,繁華的 被击一夕都變成腐魔,回首月之 海怒專菲湃,你的心是否也颇着 激清起來 ,上路吧!光芒之 池的勇士們。





前足對各種圖形的檔准书,或為專業雜團大師!

#### 上人特色

- ■支援各式印表機,可随時到印作品。
- ■提供預視 小圆形功能,方便關係檔案。 其獨形動態展示功能,可做一般展示 DEMO 程式
- ■擁有完整的繪圖工具,可畫出任何幾何形款。
- ■多種等剛模式,針對筆剛做編輯或能,旋轉 變形、放大鄉下等
- ■自動能衍星面、2頁翰顯畫面、轉錄各種簡形、塑像(採閱)功能。

下提供色彩循環動畫功能。

■ 特殊型版功能。

· 提供多種放大作業,對個證明形部份從修改。

■提供3D主體遺視功能。





歷報 Pollux 呈系出現了傳教中的 變鬼→溫快前注調畫。



全聽到的製設不禁 证,這樣是 一大十三世紀了。源有人相信魔鬼?1 我一連指揮企業就統向Pollux。一邊用 電關在了查查新庫:Pollux星系上居住 了一群機就的宗教傳徒。八成是哪個老 僧的條伙大體小怪。與把某種稀有生物 當作「魔鬼」了。

海入Pollux的軌道後。我帶爾一個 小隊: McCoy 醫生、科技官 Spock 和一



名安全包抵達地面,Pollux的牧師正弘 在殖民站前迎接教們。「你好,我是K irk 艦長。聽說這裡出现了某種外星人 ,是不是可以請你說明一下情况?」牧 節的表情相當進地,小聲地說

不是然尽人,是魔鬼。也不知道什麼 原內,上晉打開了地獄之門,又追了魔

## 壓豫迷航記

## 科克艦長日記

鬼來考驗我們。我們想要知道上帝的用 就是什麼?」

耐心地間了华天,我總領搞潛楚證 些「魔鬼」最近出沒在礦坑口,攻擊每 個麥進入礦坑的人。選有人存礦坑內部 發現一道奇特的門,但旋即被落石賭住 ,一人受傷,另一人即被落石活埋。( 談話選1,1)

我們走準殖民站。只見傷者神情拳 能地坐在床上。我清整牛脊椎檢查,醫 生搖了搖頭:「傷勢是不離或,只是傷 口受到感染,必須用。稱Hypo Dytoxin 的樂物治療。但是企業號上剛好沒有道 簡樂了。如果不經快治,只怕 分 連一位明 Stephen 的個性接替說: 确 坑附近有一種特殊的小紅斑,如果你們 能取一些來,我或許可以幫忙提煉。此 藝物。」

走出硫妥站。我們向礦坑走去。快 到入口時。華兼中忽然蹦出三個Kling on人(聯邦在星際的主要對手)向我們 攻擊。幸好我們早已有心理準備。立刻 批出電射槍邊以顏色。把他們一一擊倒



整确有定後。Spock 用科學分析機值 測那些 Klingon 人。困惑地說:「這些 並不是真正的 Klingon 人。而是機器人 。你看看那些被雷對槍擊斷的手。裡面 有一大堆電子線路。」我從地上拾起那 基斯手, 心中充滿了疑問。

繼續前進、我們終於在確坑入口處 可到了小紅菇,採了一些回到殖民站。 Tephen 在這種建立了一間實驗室,設 青雖然簡單,卻很實用。把小紅霉數進 可予合成機中,很快就製出了我們所得



學品, 建位定到關聯給傷者看權, 順, 內了關他的遭遇。「我是被確抗口的 電量打傷的。任何面目和深, 長者失利 度等, 一, 狼牙?我們所擊倒的機器 人並不絕這何樣機啊!

雕開賴民站前·Stephen 堅持邀請 之們到他的實驗室擊觀·他對科學知識 的熟情實在和周遭的信徒格格不入。我 拿出機器人的新手·Stephen 驚嘆著說

這與是了不起的科技。不過這被斷 手被幫制打壞了。 Spock 先生,你要不 專用我的條應設備修修看?, 斷手很快 吃修好了。實驗電標壓有一台條層的雖 点, 正在模擬目至触的狀況。

Stephen 解釋:「很久以前・Pol-、行用說到嚴重的隕石檢歷。而唯一 球也要擴致。因此現在Pollox上永 。無才不能已全蝕的商景。」展示標中 自些奇分學學的隕石。化石等標本。 、tepter 一熟心地對我們介紹。還很 實觀地把標本借給我們。(拿走一段程 的後屬物)

走進礦坑,果然有一道被落石堵住 內門·使用當射槍把落石廠化(先射擊 它上方的石塊,免得被礦死),我們與 完被活埋在石頭底下的 Landrey · 所幸 醫生的照料下 · 他很快地恢復知覺。 門邊有一個類似保全系統的掃描器,我 經修好的斷手放在上面接受辦業,極易 地把門打閥。

門內充滿了複雜的機器和儀表。\$ pock檢查了一下,說:「這似乎是個雜 生系統。當日全蝕時、系統會自動喚觀 沉睡在此的生物。但是這個系統不知道 Pollux已經沒有月球了,永遠也不會發 生日蝕。或許我有辦法敬養系統的設定

THE THE RESERVE AS A SECOND OF THE PARTY OF

Spock 走到機表板前調整了 T、把三個紙都劃到只剩一格)→一個陌生的生物出現在我們面前。「我們是Na



既然我們已經解於,們可把手的「魔鬼」也沒有定要了一時晚上網拉 機器人的論點不見了一 教展機 動 ,把 Stephen 事裡檢來的企屬透過去。 「好種了上還正是開闢的鑰匙。寫了感 謝你們的幫助,我們願意加入聯邦,和 星際合平共存。」

完議地達成這次任務,我們偷快地 直到企業就。 XcCoy 醫生排意地說 我早知道不會有什麼電鬼!」 Spock 卻 反駁道:「無變沒有,魔鬼藥在每個人 的心裡啊!」





## 任務2

#### ● 緋架記 ●

簡報:聯邦給機Masada號在 Beta Myamid 曼萊鼓出政務的求 軟銀號,進秧前注支援。

東號一抵達 Beta Myamid星系, 企 立刻受到一艘海盗船的攻擊。經過



一番專門後,學協船落荒而逃。

進入行事軌道後,聚然看到Masada 號正停在那兒,我請通訊官 Uhura 呼叫



後, 螢幕上出現 張兒夢的海盜臉。



1 + 1 }

精了1 Nasada的船員都在這個惡名 昭彰的海盜手上,這下子投鼠忌器,該 信賽辦? Spock 忽然說:「聯邦的船隻 都有密碼,可以從外面升降防護單。」 使用電腦,果然查到Masada的密碼,通 訊官把密碼傳送出去,Masada號的防護 單果然降下了。看看對方尚未發覺,我 悄悄率讓一支小隊傳送過去。

Masada的傳送臺裡一片零亂,一位 受傷的船員躺在牆角,經過 McCoy 醫生 的參教後,總質教回一命。這位船員抑 扎著在身等一抹,打開了閱藏在牆角的 儲藏櫃,撥面有一把多功能工具(transwogrifier )。由於傳送家遭到破壞 ,無法把我們傳送到艦橋去。

走出傳送室,走鄉裡也佈滿了碎片,通往艦橋的門被力場對徵,看來一時無法通過,我們在地上找到了幾把沒電 的常射情和熱熔槍、一小機關級和幾片 金屬。

進入走廊右方的一間房間,立刻有 兩個警衛向我們襲擊,都被我一一用電 射檢舊量。房間裡用力場拘禁了許多人 質, Spock 捻上前去,用分析機檢查了



一下力場開闢:「與是狡詐。海盜在開 關上裝了歲當,只要不慎層碰開關,裡 配的人質一個也活不了。」 Spock 小心 地先剪斷能當的引爆線(開闢之下), 理關準力場。一位船員走出來向我們道 說:「你們得趕快到艦橋去達住海盜頭 子,雖然走廊通往艦橋的門已被力場封 住,只要用熟熔槍瞄準門左側靠近地面 處,就可切斷電源。」

走回傳送室,我們仍然決定把傳送 裝置修好再說。先用雷射槍把熱熔槍充 電,再用熱熔槍熔化金欄片,做成鐵頭 ·把這個鐵頭裝在多功能工具上,就做 或 把克難修護工具。利用這把工具和 剛才能需的引爆線, Spock 很快就把損 壞的接線修好了。一向沉默的安全官開 口說:「雖然我們可以從這裡抵達繼續 ,我覺得如果能從走廊破門而入,可能 更有出奇不意的效果。」

走到走廊,我用熱熔槍朝門左側的 地面射了一下,果然把力場職掉了。一 進入艦橋,我立刻大聲地對海盗頭子喊 著:「別再作困獸之門,我保證不會取 你們的性命。」(談話選1)這場突襲 議海盜個個目瞪口呆,只好來手就搞, 成功地結束了這場任務。



### 任務3

簡照: 位於 Ark-7 呈系的科學實驗 站不明原因地遭到Romulan 人的攻擊, 進去解故。

到命令後、我感到十分疑惑、雖然 Romulan 人 (和尖耳朵 Spock 類似 的種族) 向脾氣菌執、但是並不好職 另外蔣於私人的因素、我非常擔心實 證站的主持人 Marc. s博士的安仓(註 , Marcas 後來或為於 rk繼長的妻子)

一抵達 Ark-7, 就有 e Romulan "太空船不分育紅包白地向我們攻擊, 雖然對方具有隱形的能力, 但仍不敢企 業就精熱的戰技。正當我們準備遷進時 ,還般失去反擊之力的太空船竟然自動 引爆了,我們實在不明白題什麼原因。

進入 Ark 7 的行星軌道後,看見實 驗站的外觀並未受到損傷,只是有 檢 Romulan 太空船在一旁不接好意的監視。在通訊中。Romulan 指揮官怒氣沖沖地指控Marcus實驗室正發展針對Romulan人的生化武器。並認為這是聯邦專門用來對付 Romulan人的。基於我對Marcus的瞭解。這絕對是場與會。因此我帶節與員到實驗站去化解衝突。

我們被傳送到實驗站的電腦室,裡面個人也沒有,大家卻感到一股不尋常的氣氣。 Spock 查詢了一下電腦,發現實驗室不久能意外地製造出一種會侵害 Romulan 人及 Vulcas 人 (Spock 是 Vulca 族 ) 的稱準一Oroborns = 不慎敢布在實驗站的空氣中。看樣子研究人員份未把向產清除。實驗站就被恐慌的Romulan人攻佔了。

有用。」醫生的設了電腦上的資料說: 「我相信這個實驗室的設備可以讓我邀 「我相信這個實驗室的設備可以讓我邀 」一些實驗,只要找到總合的氣體。就 主製出街港的抗體。使感染狗毒的生物 產生抵抗力。等會兒上這種有個化學藥 品資料庫。」資料庫中有各種化學物品 的群經知識。或許等一下有用。

這一層共有兩間實驗室,其中一間 具有合成化合物的股備,我們在那裡的 標子中找到一個抗壞力的工具,可以用 來搬動沉重的物品。另一間裡有許多做 器,包括"台元素分離機和一台抗體製 造機,我們也在這裡的冰雕內找到一大 堆Oroborus病毒的熔養皿。還有一間動



力室,地上有 支扳手, 简氮氮(N, )和 些外包絕緣的單線。(氮氮在名 遗憾于裡,須用扳手卸下關極,再用抗 取力器搬走。用扳手可打開左下牆角的 蓋子,裡面有難線)





I. 具搜集齊至, 以下是製造抗體的 步骤:

1 用合成器製出水(I,+0,)●一 氧化二氮(N,+0,)和氨(N,+B,) 三氧化合物●(合成氢體的過程器:裝 上適當的氣體。用扳手將網瓶開製打開 •操作镁器。拿取化合物。換氢體前別 忘了把網兩開闢先用扳手繳上。再用抗 重力器檢走擴張)

2 把胸毒樣品放應抗體製造機的右 達,再將一瓶化合物放進左邊,令舊生



操作機器。水、一氧化二氮和氨二氧化 合物中、有 版可成功製造出抗體、請 自行課試。

3 把抗酸放入合成器的槽内(就是 即才拿取化合物碼)。 模上適當的氣體 (想想看,附才是那種化合物成功地品 出抗體?),再換作機器,就可製造出 大量的疫苗。

這時 Spock 已出现帕爾唯敬的症狀 · 腳然已受到病毒的感染。醫生證事物 他注射剛出爐的疫苗,證明了這種疫苗 的確見效。當我們打算沿機梯爬到下 醫時,差一點映由下而來的雷射倫擊中 · 看來 Rown an 人都聚集在下面。不讓 我們過去。

我們又回到電腦室。Spock 從資料 電中找到一種「LTDI 氣體的資料:這種 氣體無色無臭。是由担(Ta)。麵(Li )等金屬和氫氧化合而成。對於Ronulan人和Vuican人而言。TLTDII 會產生笑 氣的效果。對人類則無害。其中超和經 第元業常用在可線的絕緣上。「啊哈! Spock 。你對於透積「笑氣」有何看法 呢?」McCoy 醫生不意嘅弄一下 Spock 我們用元素分離機抽出了電線絕級中的元案。放入合成器中,再把氫氣和氧氣裝上,成功地製出了TLTDII氣。用板手把動力室的通風口打開,再把氣體灌進通風口,只聽到下面傳來一隊咳嗽和光戰擊,接着是一片寧聯,一終於可以安然走下機梯了。

模樣下鉤著好幾個 Romulan 士兵,也不知道是因為傳華後襲,還是笑氣的效果。醫生為他們——注射了疫苗,看來他們的性命無礙。Marcus和她的助理 被認在另外一間房間內,我替她們解開



縣縛,也讓醫生營被尚稼感染的Romul an指揮官打了一針。

「指揮官,我並不實僅你的行為, 但這次事件確實只是一場意外,我保證 實驗查會把一切掏進的資料銷級,絕不 會用來對付你們。現在你們可以不安地 離去了。」整到我就想的保證,Romul an人滿意地離開實驗站。《談話選》)

又成功地完成一次任務。但是離開 實驗室時。我感到一年慢然,不知道什 應時候才能再和Narcus相見。

### 任務4

簡単、サベル章・Hirlequin がく 博士・野商船台の旅礼物・ まあれて原の少っ

建 Nar equ n 起来, 舵手ha a報告 : 「框要」前面有兩機E a. 海盜船 。根據軌跡判斷。剛才他們攻擊過一艘 小型太空船。不過由於我們的介入。此 太空船。經避雖。」螢幕上顯示海盜船 正插祭地轉向企業稅。我立刻下達命令 「升起防護單・準備武器」」區區兩 艘海盜船那裡是企業就的對手,不一會 兒,我們就擊沈 梗,另 機則逃逸無 炎。

你還記得Harry Mudd嗎?」老天1念 要是這個像伙。過去我會和他打過幾次 交道。走私詐欺無所不爲。給我終了 "惟麻煩,企業致竟然爲了這等角色和 每條船力拼

你不會強視 Elas | 海盗追擊一轉 現規矩矩的遊船吧?我的船可是在聯邦 主記有案的。不好!我使制到了海盗船 我不便透解目前的坐標。不過企業雙 定會到 Harrapa 墨系把他們打發掉。 是不是呢?」harry hadd帶書無賴級的 徵裝消失在發揮上



"報告艦長·Harry Modd序解験的 · 协確在聯邦登記過。根據法律·我們 有義務保護他的安全。」應訊官接醒我 我遲疑了一下,發出號令:「駛向B trrapa星系1。

進入 Harrapa 星系軌道。 Spock 転 :「我找到了Madd的太空船。和一機 要船連結。掃瞞項示Mudd正在這艘乗船 と。」僚幕上出現了一艘我從未見過的 太型太空船。看其破損的狀態。已廢棄



长久。我指示通訊官打開呼叫頻道。

Mudd出現在發華上:「Kirk鑑長,你來了,與是好人。」「別假怪惺啦」 告訴我, Elas: 海盜為什麼要追你?這 轉藥船上到應有什麼?記錄上並未顧示 這鞭船有特別的價值。,Mudd油嘴青舌 地說了一大堆,我一句也不信。「好了 。你應該明白,在聯邦發影的船艦有權 要求保護,也有義務接受檢查。」不顧 Mudd的反對,我帶著 Spock 和 McCoy 你 透到藥船內。

「這艘集船是稅無意中檢來的,程 而有一些奇妙的貨物,我試替拿出去賣 ,沒想到被 Elast 盯上了。選稅供出物 品來原。Kirk · 稅本你沒概,你要看稅 看來原。Kirk · 稅本你沒概,你要看稅 看好了。」這問者處來像做貨倉,地上 推滿了東西。稅價投至一本奇勻的工具 和一小片透疏,把透鏡裝在工具上。將 動核雖,戶見射出一道光。把我們哪了

競、任總 增、光榜縣射廠的灰墩都 被清理得乾乾淨淨。原來是用來打檔所。另外遭有 意大的建物的的言。(或於其無足 極雅學的佛存。像體

内前走去。我們來到武器室、Soo CK醫器地從「溫願書射能從種小體被 的物質中釋竹出巨大能量。目前聯邦和 Klingon 都不具這樣的技術。」 Soock 按下操作台上的裝鈕。一隻怪手縱緞將 無需裝入營道。再接下紅鈕。 Spock 較



眉說:「武器發射系統受損,我相信工程官 Scott 有與郵研究這個裝置。」(設語選2)我試著呼叫企業就,卻發現 通訊受到嚴重的干擾,不禁有些擔憂。

建模重約對底環葉著什麼報塞? Yudd 又有什麼企實?與企業物的總訊受到 干燥,雖其是

上期分別



### 電腦遊戲看品回顧

模 AXIS 公司上市多年的遊戲 但到今天仍然停留在暢雜排 行榜上,本遊戲不但如此耐賈 耐玩,而且還爲該公司關係一 系列模擬地球(S mearth)。 模擬螺鎖 (Simant ) 遊戲。

對於模擬城市這個周顯 型遊戲的老祖宗而言,稱之 🦐 爲精品遊戲與是實至名歸。

模擬城市爲何有道燮大的慧 力?筆者以爲本遊戲以建設或拯 教一個城市 目的,充滿了和平, 理想、生機以及建設性,能達到「富敦 於機,的效果(除非你就是害歡看怪獸 大闹嚷意)。在一片刀光剑影, 榖优血 腿的遊戲中,模擬 城市的潜新、非暴力 成了少數幾個建女孩子也會普送的歌 脱,加上本遊戲圖形組織,上手容易, 也使許多新加入玩GAME行列的玩象欣然 接受。更有被看。對於我們這些生長在 台灣道極缺乏規劃、點煙瘴氣、觀七八 樽的都市中的小老 百姓而言,模擬城市 正好提供一個一股抱負、傾吐怨氣、大 **過官癮的發洩天地,像遊樣的好遊戲。** 我想再風行都不成問題。

模擬城市的基本遊戲架構是確證-储全新的城市或者挽救一個源臨危機的 城市。遊戲的困難度共分三級。除了影 響資金多寫外,對各種變數的計算及災 難頻率都有相當大的差別。例如在最困

鞭的情况下, 征调、 三年就 來一次大地 護。弄得廠必斷 坦朔豐,民不聊生。簡單級 就容易多了。随便盖都有人



顯意來 住。

遊戲畫面主要以許多觀 窗構或,感覺團簡潔的。操 作相當容易(各位當然知道 我是指 Mouse ) · 各項指令 的下拉式選單也很方便。 本游戲提供列印功能也是 ~ 大特色,玩者可以將心血精 品印成大海報留念。唯一不 解的地方:是最 主要的編輯 **副副(EDIT)・一開始並不** 設定爲全备幕大小,每次第

者都要用田鎚設圖形自行放大。

在色彩方面,雖然只有 图 416 色, 但是解析度 640 × 350 · 各種建築物的 造形也很精緻。不過率者老覺得空地用 栖紅色太刺趙了些,如果改成淡黄色可 能會柔和一點。在音效方面當然不能和 **现在的激劇比較。在你斷地口前可能是** ·片學解。當了機場後個關會聯制直升 概傳來路況影響。不適它的破鑼噴手不 太容易聽懂。附約只知道「・・・・alittle traffic > \*

**夢夢好一個數十萬人口的大城市其** 實並不難,最重要的是做好規劃,能將 各種拍數的均衡發展。例如在閩幕左下 **角有一個風密・有-根燥棒分別代表件** 宅區、商業區及工業區的需求情况,你 只要將之保持向上,情形將不會差到那 裏去,每日多拜返「三柱香」就成了。

接下來談談城市的規劃。根據鄉艙 解納,住宅、商業、工業岛的數量大致

> 區和工業區夢明腳 闢





### 電腦遊戲精品回顧

置隔開,簡業區最好近水。很容易長成「簡仔米糕」。每個區塊(Block)儘 最要有間隔。另外要多保留綠地。少述 不必要的道路等等。每座警察局或角防 喙原則上都保持一定的間隔,以免疫骨 公帑,在稅率方面儘量少變動。預算分 配時,交通給95%,多了疫費,少了路 會爛掉。警政費用觀犯罪情況而定。稍 的預算在平時只要給了%就好了。再少 是會抗議的。對付犯罪或污染嚴重的地 方要很得下心。當折即拆。

每年收完稅後第一件事就是看評估 (Evaluation)配商。裏面有施政滿意 唆。人口總數。民意調查等。比較重要 的是民意鄉份。會列出當前最限接人民 的機題。一般來說低於15%的都不是什 懷真正的大問題。有時故意整年一事不 做。到第三年就沒人喊了。真是「民意 如流水」。通常你只要針對前面關、三 與做款替就好了。這對你的事業會有很 大的幫助。

災離方面。地震大概是玩家們普遍的夢覽。僅就最可愛,但次Shaw給小朋友看,但們都很與書。其它災難多半無額新費,不過消防線、警察局等公家機關各然不怕學機上這倒是一大奇蹟。另外有一點很特別,就是每當你拆散堂時就會產生職捲風,大概是遊戲設計者希望大家都能敬拜主。做個學數的信徒。不過我都是無能敬拜主。做個學數的信徒。不過我都是無能發展來時大拆較堂(哦!主耶穌學讓我!)。

另外遊戲中有8個任務:是情味市

是要拯救8個

五融不同危機 的城市,脫

另外像遊戲時間沒有限制。圖形也 沒啥進化,就算你玩到西元四千年,城

> 市景觀也一成不變,永遊都 是遊個調調。再加上遊戲中 基本的變化不大,玩久了可 能就膩了。

但不論如何,模擬城市 仍然是個非常值得一稅的遊 或,從中多少可以帶會出 些管理、規劃城市的不易, 對現實社會的批評也許會少 也吧!

Lanjoumao





聯功電腦城全國連鎖店:

◆ 病。信養既認用 TE 102 7037786 1E 02 3951688 TE (035)72658 (EL 016570213

● 4 計印是推議 · 新柏夫學版

●台北内建辑

●台北主林城●整國民生城●各種大部域●は「護學原稿●台北美王撰 TEL (02)8837467 TEL (03 3354735 TEL 07 3893101 TE 03 46695.3 TEL 02)6255883 TEL (07)5877826

TEL (04)3261261



您不言到音樂數堂來逛逛。衛普你遊 机物書的學習精神、期末等分數先加個 60分。保證不"當"你就是了!

上一掌縱我們研究了"鼓的模型" ·對於鼓道個東西想必你已絕有了概念 · 今天我們要說的是"BASS"。來 | 開調了。

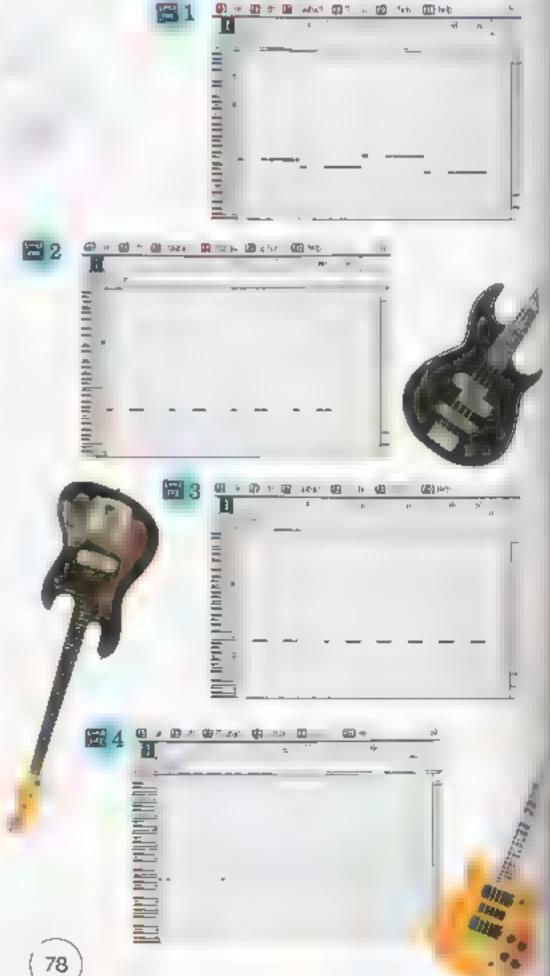
BASS 起展樂東西?它是"音樂中 最低音域的伴奏樂器"。好,請你再花 點時間在這句話上。因為它有渊阁重點

### 第一:

它是關胖奏樂器,當學在照做的情况下它也許會"騷包"。 "雞"個一小段。但學竟只是似 麻爲之。所以預你先有個觀念。 不可以"喷賓奪主",換成台節 來說;不要"包食經廟公"。

### 第二

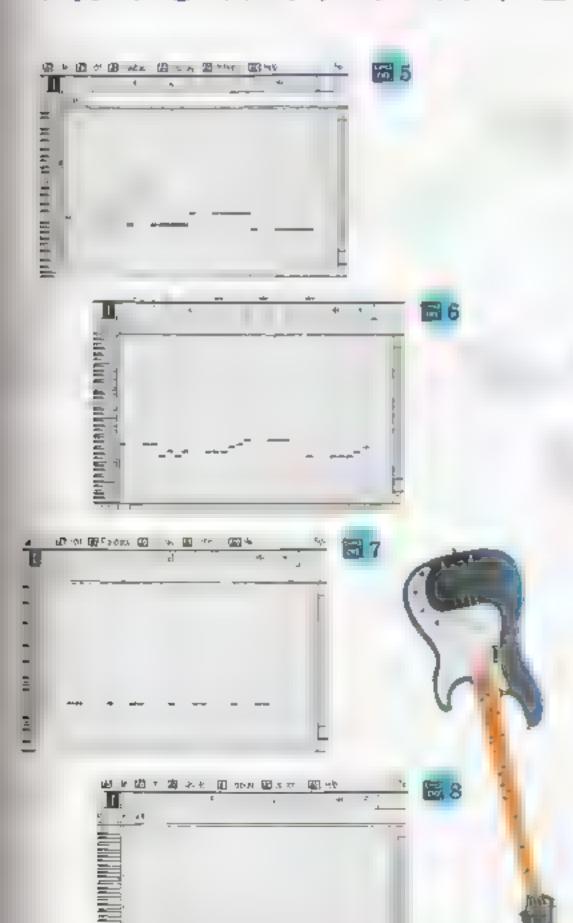
它的音域最低,真正的 BASS (本管是電 BASS 或是木頭做的Double BASS) 它的四條弦定音( 由低到高) 分別是中央 C以下兩 個八度的 E、A、D、G。除了 BASS 會在這個音域裡活動之外 ,我看大概也很少有其它樂器敢 到這裡來。如果價膏這種狀況, 該首曲于的作者身份倒也不難猜 :這個人如果不是"阿達"就是





# 用方法與研究

/ 胡老師



"阿瑪迪斯"!高手出招·神幻葵 刷·想必是"胁筆結多·敗镣舊少"。

記得我們在第一堂課時會都提到一個觀念,那就是:「不要把所有的樂器 為在同一個音域環」。另有分,女有關 ,這一般語要告新你的是,使用 BASS 時,除了要用在调當的音域褪之外,也 不要讓其它的樂器後犯到 BASS 的生存 空間。

BASS 題有另外一個特性,那就是 :「BASS 的節拍動向,和大鼓機乎是 向步的。」

請再注意一下這句話, 阅模的 · 它 也主好有兩種解釋:

第一: 和大鼓的節拍完全一数的情 兄

过個時候你該了解為基度上堂課我們要花那麼多時間專門說數了吧?事實上,如果稅大數是數組的地基。那麼B一ASS 就是和弦的地基。大數和 BASS 結合後有一個新的名字。它們叫做"音樂的地基"。

先請你看一個例子:

### 图一~ 图五

79

請你看一下大鼓和 BASS • 它們是不是"像用强力服繁聚的黏在一起"的 接子?大概這是一種比較保守的做法。 反正大鼓走到那裡。 BASS 跟到那裡就 是,你不能說道種做法很呆板,事實上 ; 多 《樂選與的非典樣做不可。

1 x 件、件的要特别主意的是 大 少利, bASS 的, 奇智以例、上生課好學我 們 何可如識過入學和 BASS 的音量, 可此 如, 避礼 包含審性理學上的觀 企, 文件 及, 來學考

此,我們不是說", 對和 BASS 結合之後的新名字叫做音樂的地寫"嗎? 計算一件三月三月所以 所述不可作發 所到時發音的結合產生第二種發音, 將 提摩?我知道。如果現在股你說一些類 似"自馬非馬"的名詞。比方說錯波。 共振、波峰敦應、波谷敦德、發響 等等,係證你馬上要求退學(或是要求 我退學),搞什麼敢應用上音樂課題 或上物理課(不過說真的。如果你有與 即的話,即便來點避子學禁煙機?)

### · #%@\*XYZ · · · ·

好好好1少年家火氣不要還慶大, 不說就是,我們喚個比較人性化的講法 (我就知道你們這些年買人),這麼樣 說:大鼓監"砷"的, BASS 是"飲" 的,如何把這兩種畜色調合成"數碼產 中"就是我們便用 BASS 的目的。 OR

斯以脫。這兩種音色的音樂比例是 很重要的。

第二:大鼓和BASS差不多完全一致 BASSit .

人自問例子

### 副六~~~ 圖十

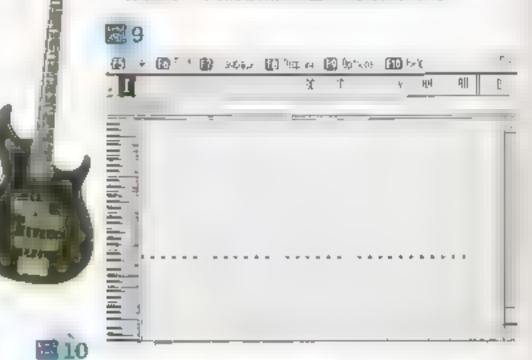
避樣的 BASS 我們說它"比較有個 性",至少它不完全是個"跟屁蟲"的 角色,但是變化的種類可能不只上面的 這一種,這點我們留到下掌課再說,故 性假職!早點下課。

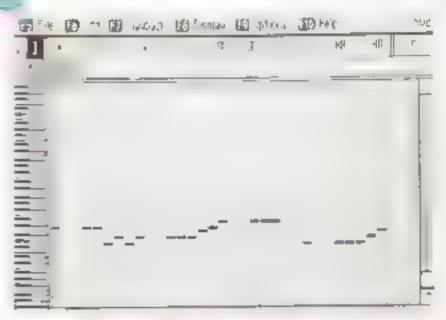


at. Francisco

以下括號內的數字都以超級做計家說明書 發幕解析的地力 ( P 6 ) 為準

中央 C ( Do ) 的 ( 置以紅色標示 ( ① ) ,音色指示欄 ( ③ ) 内的音色則為「古使用单 音色、④ 司庫鉛筆遊標所有 ( 徵 ) 音名( ⑥ ) 的英文字、即為第一小節第一扩化音名。敬人 音符時,只需依賴黑色;符填寫即可。





### 河瑪迪斯請看這裡·

教室正式課程上到此期為止,下次將 自 次 改成以問答方式,所以各位無愛做的 的阿瑪迪斯·若對於超級作者家或各類樂理知 養有任何疑問的話。飲迎來個詢問,由初考如 為各位回答。回答將於者樂數東中刊出,以樂 各位樂廟。若參帶回答者。請自附回鄉,與們 將個別回答。來個讚客到,高雄郵政28-34號 於提出實世里解禁計,使對上路禁即於第五章

軟體世體世界雜誌社 · 信封上請註明投稿音樂 教室 ·



### 約率产形行规史作者

### Lawerence Holland

编譯/葛乃慶

这件.

什麼機會讓你遵向寫程式之 路?

勞偷斯;

大學時稅舱的是考古人類學 其實我是份對歷史研究很感息 趣的人。在,981年,我到加州州 立大柏克萊分校唸考古人類學博 生。那雕秧,雖然我在學校裏求 學 + 可是對電腦卻非常配生。在 ? 電腦工業助芽的那段助期。我 至 世界各地湖游列頭。剛華藝命 山 的時候, 我在帕克萊附近的一 〒 楼雕當廚師。當時心裏記草有 \* 關,知道往後大年呛脚上的生 概,做新師是糊口唯有的選擇 有一天,我的室友實了一台徵 で 腦Atar:800,他在上面學書寫 程式。增見了之後,簡別這個機 器真的復"酷"。

於是沒多久,我也去實了一 台 Commodore64 來玩。有空的時 候,在上面獨自撰家。回想起那 時候,這是大部分玩電腦的人學 習的唯一方法。沒有多等者,也 沒有電腦課可以上,能依靠的人 做出來的 數成積去觀摩樂團。 我是一個有心要做出一點來西來 的人,但又若於找不到適當的環 物來讓我學習發展。但電腦對我



來說,是結合機械和創造力結局的數源品。我一度對它視若珍費, 發不釋手。

4 师, 继数訂下以收。我於 於投到一份和電腦相關的工作。 在一家叫 HES 的簡樂軟體公司寫 程式。於是我聯閉了廚房。 開始 概也沒在。從期時候起, 玩地 驗數就生命中遊來的一項 樂廳 可以回學校去職機選課, 昨 我準 行考古人類學和歷史方面的 東西

### 記书:

什麼環境讓你開始寫飛行模 模遊戲?

妙饰班。



做一個用多角圖形代表飛機的模擬遊戲,那種 方式複雜雜誌出到底是第一整數機。所以每間 始研究用點圖法(bitmap)設計透模做出來的 戰機容易辨認,而且會玩得更有趣。就在開發 出達雅技術後,我發現當時還沒有人用心做過 以二次世界大戰馬斯景的模擬遊戲。

其實工次大戰是歷史上最有趣的一段更實,而空戰的事實又開加特別。於是戰魔1942(Battiehaw 1942)就這樣經生了。那時候,我從不認為自己是經做了幾個戰爭模擬遊戲,可說為自事,反而擔心的倒是到底能不能把它做好。我要做的是和別人不一樣的,而且是別人從身實,然後從兩個角度來觀察。如果用這樣的戰略做而不是發生的時間。當時的人物和於轉電機而不是發生的時間。當時的人物和於轉電機不是發生的時間。當時的人物和於轉電機而不是發生的時間。當時的人物和於轉職從對整個戰爭的影響。這就是我設計模實遊戲的基本哲學。

你寫遊戲的特色是對歷史的号標非常精確 ,在選方面,你是怎樣甚至研究的? 勞倫斯;

### 記者:

在飛行模擬遊戲中 > 要設計運賃的兼機模型是不是很重要?

### 梦倫斯:

這要看你說的是感覺上像真正在開飛機, 遷是邁麗劉所有的儀表都存在,這兩看其實非 常不同。我們收到當時參與作戰的飛行員為來 的信主說:「你們做得真像。所發生的事就如 周我职慌中的一模 →樣 、 ▶ 他們所說的是一種 感覺。 種在飛行時產生的腳場感。而不是有 大堆複雜通貨的儀表機件,就能讓你產生的 巫受。到目前爲止,我對遊戲設計的基礎就是 放在進種臨場器上。而不是用那些複雜儀裝所 能代譽的。我所强調的是坐上飛機,和其它的 梅交戰的臨場感。我讓操作飛機的方法意簡單 **数好,所以不論是誰,都可以馬上進入狀況事** 受赖行樂廳。當然,如果把脫機上的儀表機件 設計得很轉密。要把它掀起來恐怕很困難。除 非是熱思飛行機擬的專家,一般人對複雜的操 作鏈常常會不知所謂,那條就後雖溶入遊戲中 了。我的哲學是不管離跳入機輸,就一定能升 公理(1)

常你, 揭了腳及股對賴強,我們股對我行 性擬遊戲作鍵也學得愈來愈複雜。但我又操心 如此會導致許多玩家專足不前, 於是我把模式 分成簡單和進騰兩價。最終的目的,只是稱著 多樣的模式來滿足各級玩家的目來, 儘可能轉 更多的玩家享受它的榮越。

### 记春:

在未來的發展上,你認為電腦準體的不斷 進步,對飛行模擬遊戲有何影響? 勞倫斯:

到目前揭止, 砂體執行速度的加快有很明, 頭的進步, 這是讓飛行模擬遊戲 的做 愈好的主 因。但我認為硬體速度已達到一個依賴, 接下 來教希望見到離斷顯示卡速度的改進。目前V-GA卡的速度選不夠快,在它上面記憶體執行的





人物事計

速度,比主機板上配憶體的速度慢百分之十五 到二十左右。我們一般都用 320 × 200 · 256 是解析度來做稅行模擬遊戲。雖然目前有更高 的解析度可用,值它們的執行速度達不到飛行 模擬戲所要求的標準。除非我們有執行速度 + 快的 YGA 卡出現,要不然我們是無法用更高 的解析度來做稅行模擬遊戲。

CD-ROM無疑對做遊戲有革命性的影響。但 到目前為正,CD的讀取遊唆也達不到飛行模擬 度戲的要求。但這項輕技體是有其它方面的優 時,像做高效方面它的幫助就非常大。問時對 「低製造成本也有很大實獻。以目前使用的磁 也能成本也有很大實獻。以目前使用的磁 也能。一個遊戲要帶十張雖片似乎不太經濟 , 把它安裝到硬條裏,又佔了大學的硬碟空間 。 數是有了CD, 我們可以把遊戲做得更大。而 是還不用信到硬碟空間, 這是CD最大特色。 、香:

你想麼會有做納粹飛行秘史資料片的構想? ?

### →偷斯:

我知道很多人想對到P-38的風采。但P-38 可數出戰場並不很重要,它真正的單台是在太 這样戰場上。但學在遊戲選及推出以前,很多 數者反應說他們要低P-38,所以P-38低低設 片就這樣說生了,P-80的出現也是如此。因為 P的重學性和德國戰機並就齊驅。而且它應該 是美國嚴單的噴射機。事實上,資料所數介紹 四種職機,都對散戰結束有決定性的影響。 可整消費者想取英國戰機,像Mosquito (較 )和 Lancaster (舊卡斯特),但我學讓納 學問行穩史的主題放在美。德之間的對峙上。 以我選擇了德製的 He-162 和 Do335 兩型環 。 戰鬥機來發揮,這是兩種非常特別的模型。 在臺华機勢動任務時,他們在欄截下預上扮演 很重要的角色。

### 記者:

在製作一系列的報行模擬遊戲,在設計上 有許多改進,任慶原因讓你做道些歌獎? 勞倫斯:

在做完戰體1942後,我有很多新的機想。 我要把目標放在設計另一場重要戰役上。我會 選擇英勇事蹟。當然二次世界大戰張盖畫面很 優,我也有必要先選擇特定的地區再做發揮。 係表納粹飛行驅史,我要抓回一些只喜歡被現 代超級武器學擬迷的心。因為他們聽認為二次 大戰的飛機老舊可且不夠刺激。但是我要讓他 們明白、別小者這些飛機,這些都是現代精密 承諾的難形。

我一直用「吹毛求疵」的態度,來製作每一個遊戲,備量去理合所有玩家自味都是一項 使有趣的挑戰。我要感謝消費者提出的意見和 他們對遊戲的支持。讓我在這樣與整而有趣的 工作士子力以起。



●本文取材白想卡斯斯鼓拿科









的背景是CVS65 Concardia a 進入 Dened 星磁類貼原來 雙守當地的第六艦線。爭取他價重新整編來對 Dened 星區進行反攻以收復機以 Irathi所佔領的地點。由於Thrakath.王子在 SO1 結壁時的 段話而期待一場 Dened 星區的大規模攻防戰的玩者可能要失望了。因為 5/2 的期間將玩者帶入了另一個方句:讓我們這樣說吧 | 502 是銀河獨將11樂泉中的「Wandarin」稿

Wantarin們展現了他們想如今 在的破壞力、劫持聯隻、交換人質 , 甚至理他們最大的基地 Ayer's 也, k.7 增品曝光了。在學上, 在訓



战中的新型戰機 Morningstal 目然 也轉進他們的學相:而十年來像死 時段不斷釋走藍髮小子身邊的事物 的叛徒Jazz已在近 東市物化和主 有. 所編練了有的關係做 個一結 · \$02 把手角的思想情仇范歇了結 束, 而於其它的就都給銀河最將由 吧!





111:0111:

另外 SO2 中出现的新人物共有 图字,Mantac、Minx。 Crossbone 、 Talon 他們都是試職小組工1d Eagle 的成員。可惜人為雖多,但 不享之後处的可,些創設,無法對 他們做進一步的了解 人物的造型 更有整異,Mantac模尋像Frem。

in t assbone 長根像Tro . ,也

遊設計他們造學的像俠剛從集個R P6的計劃處來的學。

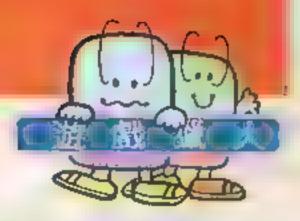
SO2 的劇情景,瞪線被Mandarin 的行動打轉。滲透與反滲透成了故 事的主機,作爲背景的 Daned 層區 **刺幾乎不常出現。雖然藍變小子成** 功的執行每項任務。但個人的成功 不再像前後次一樣能扭轉整個戰局 • 第二艦隊仍然繼進部運 • 人類正 於情勢不得不放棄 Dened 星島。 結 局時·長气以來的宿敝Thrakath王 子仍然 舌臟於帝國中,也為銀河飛 将出留下了 個伏铱;編劇大人也 在 502 中加入了一個新的情節, 筆 者在某個偵察任務中超發了一句" tet out of there immediately! "。」最後的結局竟然是被定時引爆 的空雷陣給炸死,真鉤糗的: SO2 ·ゴッ 滿足所有飛將們的期待, 是不 可錯過的好片!



暖鄉中

### /GESTAPO



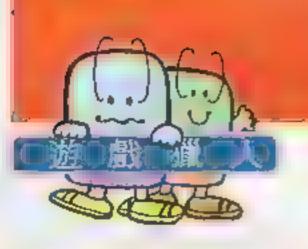


知SE有景音樂系統,但是人物的 移動比嚴屬小英雄 2 來得更加地 關暢,遊集欄的設計也更爲精緻 ,遊戲的背景畫面比起前三舉的 電影佈景更是不過多讓,由於前 一舉以電影形式出現,限於財力 及人力等時次,鄉云名幣地表達





與聖戰奇兵 標,亞特蘭提 斯之謎仍是由第三維粹來扮演火 反派,故事內容爲:古籍中記載 ,亞特斯獎斯薩藏著一種含有高 能量的礦石,只罗能夠得到遺種 礦石,就維夠加速原子時代的來 館,鎮身起第二納粹的垂城,而 即季本身並不相信亞特蘭與新的 存在,但是智經是他助季的等古









前一學子進卡斯公司率先採用實險類遊戲加入聯點度選擇道 期制期,贏得不少好預,在亞特 聽提斯之謎中則更工層樓,在遊 數中玩家拿成某項好務後便可自 由挑選所寫數的,胃險樣式,究竟 是忽應 適專呢?且聽我慢慢道 來。



亞特蘭提斯之謎中,在先期 冒暖部份玩家心自愿經千辛萬苦 並藉著蘇菲維的幫助投到柏拉關 對話錄(Plato's Dialogue)。 遠時候玩家就得做個快樓了,在 此後的冒險歷程有一種方式,分 別係①雙人模式 ( TEAN PATH ) ②單人模式 ( TITS PATH ) ②打 門模式 ( FISTS PATH ) 。



在雙人模式中遺術會激制真 菲作 问壁晚,丽人在旅途中不 的**會**們相嘴吵架的情形變生。但 旅祥和可負得上是 本活的攻略 **提示,您當玩家遇到難拋無法遇** 編時·不妨讀印第不恥下間一下 > 因為最非報可是會給一些十分 中肯的辣罐。這椰模或也最適合 剛玩智驗遊戲的新手;單人概式 即由甲基吡楠匹馬去攜追 · 因為 过部份的数别設計較雙人模式困 雜,如果您自認為是實驗激散的 ゼ手,那就大大方方的選擇這個 模式・阪自己的質問挑戦・而且 這個模式還有機級動作場面出現 ,手腳不靈舌的玩麼製」。。了!

打鬥模式則可算得上是動作 版的亞特關提斯之醇,不過選是 有少量的酬勉出期,天生有暴。 傾向的玩家可有稱了,因為可以 痛宰遊戲中令人恨得等瘦瘦的壞 蛋。





二種模式的情節並不盡相同 · 所走的路線也不一樣。雙人模 式與單人模亦所走的路線大數相 同,打門模式則不太一樣,一魚 三吃將所有模式都玩一次是最好

的遵標。





亞特蘭提斯之雖有數點空前 但不一定絕談的前舉

①將冒險遊戲與動作遊戲合 簡爲 - 。早在盧卡斯公司當初發 聖戰奇兵時,就同時發行了官 瑜版與動作版(動作版是與 TS

COLD合作發行) • 到了亞特蘭提

斯之謎,則乾脆將兩種版本放在 同一個遊戲中,買一送二,與是 帥呆了!





(3) 情正的可變換主角。回憶 當初幻想空間川發行時。標榜的 是玩家可控制不同的人物。其實 服原來的幻想空間 I · II 並沒什 應兩樣,只是複為不換機能了。 而亞特蘭提斯之謎在雙人模式中 ,即第不但能從女主角麻非稚。



おきさむ口中得到十分有用的忠 告之外,當印地安却、環斯與遊 截中的人物說優了,就可換手給 蘇非維,由她來發揮女性的氣處 與人週旋,以獲得重要的訊也或 物品,當過到粗重的工作時,當 然是由中地來代勞單!甚至在遊 數中兩人週齡吵嘴呢!





遊戲中錶駅的解答,選有在遊戲中別忘了印第提狹的本性,有些地方小小的惡作劇,嚇嚇人也許 是關鍵,若是您要玩不一樣的冒 檢遊戲,我想亞特蘭提斯之戲應 該在您考慮的範圍之內的。



### 一. 楔子

### 二. 遊戲本身:

可是它也本 些缺失,如地 問上的目順實在很難分辨是敵方 或我方的要塞設施。如果有心將 敢力的政策分類表示,何不將地 面的"東東"也以顏色區分?將 東東一架機械上去,要被的鍵 學不要於模擬我行遊數。 取在 想玩家到底是扮演司令官是是我 行獎呢?選好熟能生巧總是能 新克服的。

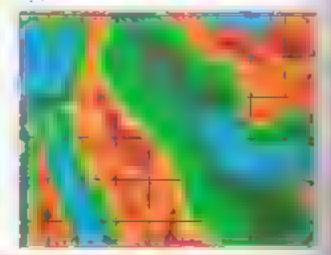
遊戲的操縱性不物靈巧,或 香應該說太複雜,經常是我方尚 安完成部署,敵機已佈滿天空了 ,在選不助。自己的轉偶对多少時,便要下往一搏。所以如果常常足剛進入情况時就被難關判定出局子。辣讓新手剛開机玩不要 急售爭鋒,以最供一個次的失敗 換取經驗,單竟或功不是一數可 及的

FIGHTER COMMAND

它的歌画倒算聯上指徵,不 同類型的、報報在畫面上移動的速 您也不同,有构候迫等联機跑走 斯有趣的《如果你不在乎失败的 話。

片面音樂做得很潔花, 聽和 來很舒服,整個人都像要幾起來

### 三、結構



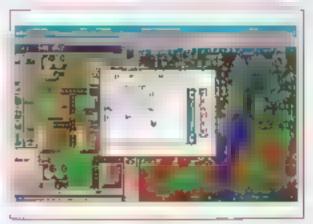




# 模形がが原

### Lanjoumao

次出馬的機會。不過這次不好 監現代大城市了,而是古代亞洲 、「古時代以及美國拓荒時代的 西部主伽區域。



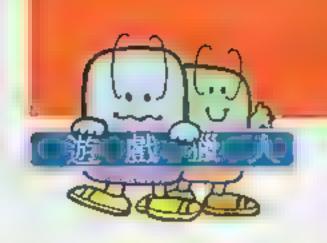
(水各軟體公司出GANE好像唱 )工 片公司由唱声一機,每個月 那何好多新面孔出現歌壇新陳代 謝快,新人一是粒不起來張快就 下了。再加上後長椎前良,非有 定的實力,不然很容易就或為 太棣。

ANF 道理也 模 与直貨
- 不断推映比新 另 方面再
- 瓦的 A加加有机器的 人 不 舒玩的bast更不用能。 兩下就 神打人權于應。永茶較 硬碟。

但是最近寫GANE似乎又有 《新趨勢,就是以資料片的方式 來經長GA址的壽命。例如UI CAS 《M的納粹飛行秘史,ORIGIN的 銀河飛將,都是一行資料片內完 沒有的樣子,好像非能人家的零 一致調空不了。這種方式對為, 以於而言。這不無當以此產者, 起死回生之數。當然證要是好G ABE 主庆 ,天要司各位 元代 模擬城市一古城風情或是 個子 維的例子



模擬城市是 MAXIS 具形數年 簡單體 時的條件,在台灣 智 風靡了好 即子,到現在都原序 留在轉動排行榜上,可謂學生不 任 但模擬城市雖是于以近,是 作了轉発會歷年變化大之 是人 MAXIS 公司就以原來的程式做基 藥・計計了 套完全不同風貌的 關學与,結退在許諸位市提們再



是缺點。不過密碼只問 次,質 是謝天謝地,功德無量。



在原始的程式中,建造每卷 可以幫助工業發展,建造我機場 可以刺激爭業繁榮,與實際則是 可與動動基礎。這幾個圖和在 資料在中分別納什線了,套額近

現代	द्राव संभ	中日	美西
機場	皇宮	城堡	<b>企稿</b>
海港	海塘	海港	海港
火力電場	水井	水井	水車
核能電廠	水車	水車	核氣發電

F



□ 機場類



□ 海港



□ 電磁類



走機的擔雖然是傷了符合時代,但所有些代謝如秦强。例如 上述四個建築都是現代城市中的 大馬泰爾·所翻音片僅是更換個 大馬泰爾·所翻音片僅是更換個 等面不做標本,的修改。結果使 特魯富和城堡也成了大污染源, 難遊說皇室成員替娶好,排泄物 終了的香?歷有水井和水車竟然 如也是人污染源,蘇道通就是我 們喝的水嗎?另外我也不晓得建 造皇宫城堡在那個時代和刺激都 業對繁榮有什麼關係。

□建築選單及地圖視窗選單,由 左至右分別為現代、亞洲、中 古、美西



各位者上長們 是辦肥你, 當你總造了機場後就會有機機具 直升機出現, 直升機準會緊縮至 , 算是原來遊戲的一大物色。 所在不同的時代中, 也何不同的 東西代替

现代	作業	中占	英西
用针线	<b>THAT</b>	飛龍	氣球
位升機	<b>胡花</b> , 李库	小俠	光樓

像小多騎舊播把在人名和 此, 學學是懷且在意的。 過色價色變也董母教路先我的 明四, 還有亞洲在斯坦龍石 來倒像雙眼子在職。



現代	45 ##	上占	L.
火災	火災	大災	火火
水災	水災	水災	水。
地震	他離	地震	地震
龍捲風	繼續	能推風	PE 16
羽 核	啡龍	學能	氣珠輝。
锋歌	怪獸	発眼セ人	食人生

其中比較有新商的大概是獨 眼巨人了,他不像長得可愛而且 還會發出叫聲。但是墜機改成飛 **癿壁地就有點傷腸筋了。** 

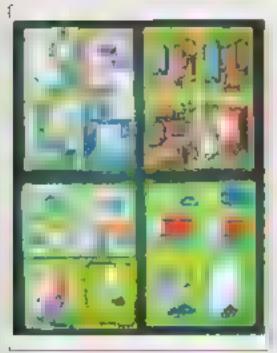
前面說過,圖形片只是提供 不同的圖形,並沒有對程實做大 朝修改,因此還是繼承了原來遊 **数的優缺點。優點如畫面接動流** 呦,操作簡易,容易上手等等, 缺點像是不會自動進化。例如你 玩古代亞洲,即使你玩到西光湖 千年, 畫面依舊是古代亞洲。原 始的遊戲玩久丁有一成《慶竹感 間,即使更換圖形還歷沒有太大 的歌變。另外造形太少,建是的

**築都以明長白色系爲主。馬路用 卓色,但是軍子用白色。色彩炭** 差大的結果。使行應面很消晰亮 **跑、各個細節都看得很清楚。但 基古代亞洲所有的建築都以紅色** 及黑色属主。不僅和底色混淆。 而且繼節也看不清楚。還有古代 亞州和中古的陶路都用深色。上 由的 行車也是用深色, 引进总看 超看了2 東旬車在走。站員不論 呈现的效果如何,你還是能夠感 受到程式設計者確認的苦心。尤 其中古時代的勞舍書的很漂亮也 设有味道,是靠者量得比较好的



・ 但是如果你載入美西拓荒時代 那麼怪歡將不會出現,取而代 之的是食人菠草。又如果你邀了 核電腦爆炸的波士鎮,再載入中 古時期,那麼會變成水車爆炸。 附近發生瘙疫。

關於圖形片證有一點比較傷 歷筋的,就是玩者必須要重新熟 悉三套不同的地價及人口密度關 升。用現代的圖形對照書來看: 可以幫助你早點進入水量。



### □ 住宅區

**建新的圈形内面。 古代亞州** 厂配色工工设好。原來的现代都 市雖然與色線用緒紅色。但是建



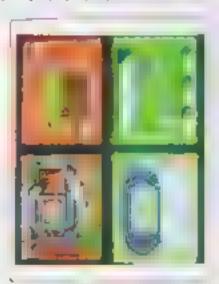


一 賽察局及消防隊,在為警察局 ,右為消防隊



### □ 工業院

原本遊戲中有「即用題十二 所機匠 號 有等,特你 去蘇 数 。 如 果 舞鱼選擇 伊里巴城有,然長載 、不定辦代代, 图并 徒。 炉 本角發 生的危機會因爲時代了「下文變 例如東。身本會遭受互動攻擊



□ 贈育館類

總而首之,模擬城市是一個 相當不能的經典遊戲,愛好歌略 游戲的玩家是對不能錯過,對剛 進入玩GAML行列的,朋友也是一個 4 猎的選擇。而並次發行的資料 可以帶高原來的程式,使你的 城市更多委多彩、增添不少新的 继续: 只不過缴喻不換樂的結束 , 售墊有其侷限, 不易變酸。希 望 XOX 5頁章 能推出模擬城市第 代, 道樣才能和ATRAIN, 上 帝也抓狂第一心等新 战气 較長

至於古城風情資料用土不顧 說明書上把故事背景設定的多數 偉大、又是橫跨亞洲、又是貴爲 **國王等等,我還是率與如一個**悉 民戰利、注重環保、整頓交通、 打擊犯器的市長。

短。

🚰 商業區



欧洲超客盛名的 Delphin 公司(代表作為未來联手)。 设在推出一款各人耳目一新的遊戲 另一個世界(Apother World)。在美國發行時稱Oct of this World)。在國內是由
東東軟體代理及行:故事行為大
致如下:

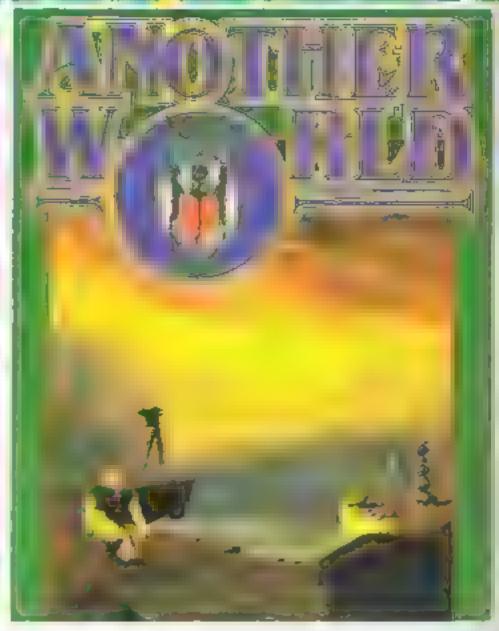
開始,主角為 位称學家 ,正在實驗室中做粒子撞擊的實 驗,不料實驗失敗,粒子加速器 產生大爆炸,竟使得空間扭曲, 上角因此被極入了另一個世界中



·開始開一連串的智險。首先會 被異尾學物道裡;榜手來將純人 類在異星帝國的「鳥澗」進。和 先一位「同星天涯淪落人」結爲 处逆之交,在實力採脫隨軍後。 優舊檢到的一把能聯槍及唯一的 異星夥伴。開始亡命生涯。尋找 回家的路

本遊戲的片頭藍面與音效極 具需擦效果,如電影般的分號手 機、具臨場態的背景音樂,整體 效果機佳。在遊戲都程中,玩像 會發現人物造型雖不如國王密使 爭列來得經腻,但人物的動作與 管度、流暢度都具相當島的亦樂 ,不禁令人聯想到著名的動作遊







手》, 遭要有機勢的反應、冷靜 的電腦才能順利地「進出升天

载 及斯王子·民起另 审世尽 · 政斯王子在造型大小(越大越 難懷理), 音效搭配: 都路羅 籌。

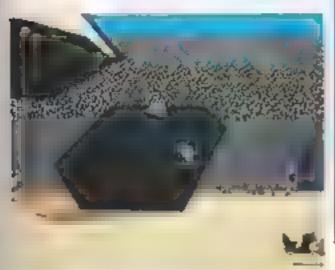
在遊戲中,每通過 關就會 得到 儲意碼作為以表明可至該 處的依據。從開始到遊戲終了的 有十二個過驟遊碼。能在 片。 2N磁片容納單麼多關卡令筆者深 感佩服、要拿到客碼不是件容易 的事(除了前面機關)。光德暴 力是行子通的(新謂雙拳難戲四



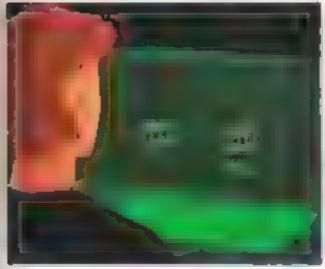
在另一個世界中,最有創意 已最分人喜歡的該屬與把能源槍



·即使在大型電玩之中。也罕見 此有威力的槍,能同時具備三項 功能·依蓄積能源(按Space Bar 。多寫而產生粒子砲、防護盾、 留时光束·如何質用這把槍是你 能占在異星荷國生存的最重要關 雜。



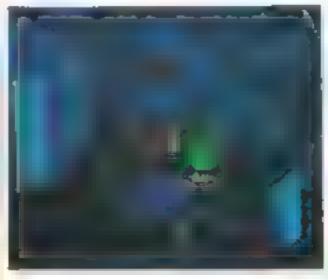
近年來的遊戲遊戲速機響人 ·劉趣體配辦的要求令人所近, 如10mm n的創世紀7、雲河原淵 等,本遊戲雖然沒有塑性規定使 用何種機型,但筆者建議玩家最 好以386 25以上機械、YGA 及聲



翻卡來進行遊戲·否則遊戲進行 的流暢度及娛樂性會大打折扣。



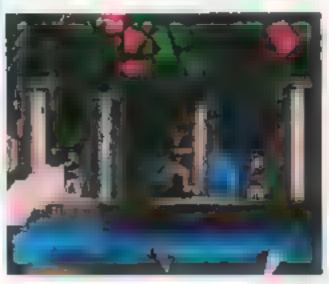
另外要母醌玩家的是在進入遊戲 那,不要有記憶體管理程式在記 證體內,如果您有boot sys(一 確 shareware,可讓作在開機時 選擇不同設定)最好,不然見好



另外写 個,fire sys及autiex ec oat。或者乾脆目行fire fat 張剛機馬 (創世紀7也是這樣建 議的),以備不辨之幣。



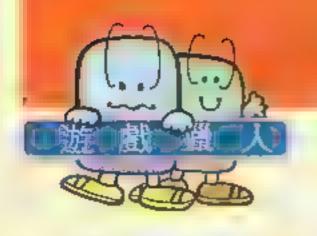
如果要硬要挑這個遊戲的毛 树,做人以為一道密碼的保護方 式是很質人的。對於一個戀切型 整實缺難關的玩者而。實無異是 2 發冷水,設計遊戲之公司保護



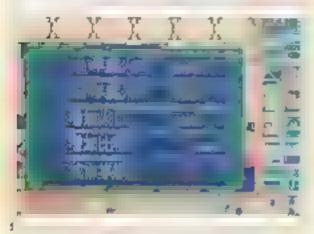
首作權是可以理解的。但最好人 性化一些。如鐵路大事以大電廠 別的方式等所者。與兼具教育章 養呢上畢業再好的軟體保護。也 好能的君子不能防小人。何芳全 審公平法的玩家吃盡苦顧?

お師子郎,另一個世界的確睦少見的動作精品。自認為「頭 脳子倫果、+作政業」的同志何、ス坊 試。

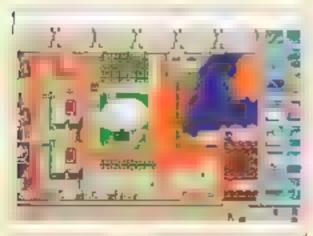




台灣歌多GAME迷沈醉在各種 "自"模擬遊戲中無法自拔之際。 國內的程式設計師也在大玩另一 種「模擬」游戲 模仿外國的作 品是也 |



### ○ 人口密度表

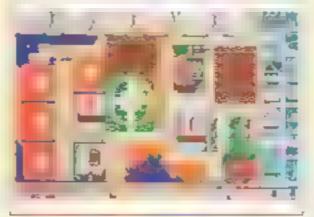


### ☑ 巨蛋玻場

模擬合此由聯邦工作室製作 ,資策科技公司義行。遊戲架構 是以 MAXIS 公司轟動一時的作品 模擬城市 (StuCity) 無監本, 加以改寫後而成為本主味極高的 遊戲。內容提供了大台北、台北



市、高雄市、台中市、嘉義市、 台南市及花莲市7 張空地的地間 ,以及除了大台北以外的6個災 難城市。遊戲目的也和模擬城市 超同,是要去韓設或拯救一個城 市。



### ₩市一角

把模擬城市改成模聚含土的 點子的確是 流的。這不僅是中 文的遊戲。問時也增加不少親切 您。尤其對於許多台北市的居民

### Lanjoumao

而言。早已對市政殊股失去何心 (其他地區我不知道)。條據地 完工日期一再酰脲、房價區所不 下、物價值所為外、一一怎麼 令人滿腹車騷,大噬台北居大不 每个在市長開放直運前,模擬合 此就已經先後供你一個大腿抱命 的機會。

### ➡ 無殼蝸牛示藏遊行



本遊戲最大的特色就是本土 **閩噪濃厚。除了上述大家熟悉的** 地圖外,還加了不少屬於台灣的 特殊建築,如國父紀念館、中正 紀念堂、孔廟等等。甚至還有二 二八紀念碑哩!另外像無般蝸牛 問題及層出不鮮的群眾運動也都 是你我生活周遭的事情。

遊戲的困难度共分上級:休 **甲級、專家級私辦戰級。** 

如果你癌過挑戰級的彎騰。 **邑次都會領給你一枚勳章。這點** 备足成就感的鼓勵倒是不错的設 夢中 の



**自然所**知

比起模擬城市。本遊戲增加 了學校、瑕保機構及多額文化体 **即散施。另外像民意凋毒和預算 分配表正比模擬城市要豐富些。** 



### A MARKET

遊戲的說明書中附了一篇 都市計劃之相關知識及策略。 • 對於玩GAME提升知識而言,這一 點頗頒得鼓勵。像外體遊戲的原 文說明掛常常是厚原一本,其中 也有許多歷史背景或相關知識的 介紹。只不過經過國內廠館的大 刀-揮使飛青無存。挑舞合北難 然抄了一些經濟地理,不過遊戲 本身是否有按照這些學理設計那 就「莫宰羊」了。

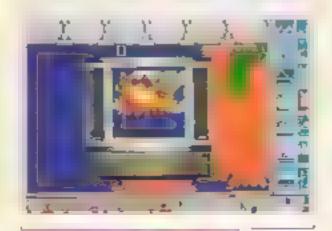


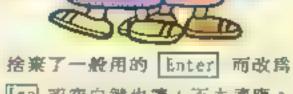
### 動物圖、兒童樂園及故宮

介紹相關知識問然是好,但 **是筆者覺得附上遊戲本身設計的** 脫明更加重要。例如模擬城市的 火力發電廠可以供應50個區塊( Block ) 電力、技能發電廠則是 150 個。軟聯台北則沒有說明。 其它如果校、消防除、警察局、 污水處即廠、垃圾處即廠也是 梯,玩者不容易知道要羞掩塌才 約用 \*

**前面說過。據與含北是模仿** 下的車物。就許多方面來增。這 並不是一個很成熟的作品。當然 我們也並不能完全用根攤城市 這種經典遊戲的標準去看特它。 不過還是希望聯邦工作室再接再 属。推出更好的修正版本。

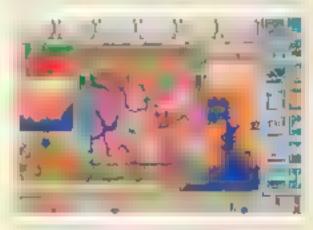
至於修正的方向、殺想第 個應該要支援得賦。玩憑模擬城 市的人就知道。該遊戲以清風換 作非常不便。畫面接動也不很關 糊。在國內滑風普及的情況下。 不支提滑鼠實在令人帶解,其結 果使讲操作較為複雜。畫面推動 也較慢。另外各種指令的確認難





[as] 敦空白錐也讓人不太適應。

另外像地圖太小,比例也符 醋樣。各種變數的考量及圖表太 粗略、計算速度太慢、災難表現 的手法不夠純熟等等,這些缺點 也有待聯邦工作室加以改進。畢 竟一個好似班的骶生並不是件容 易的事情。不過有一點我不太明 白,就是排政台北中的警察局居 然也有犯罪率,遭到底是有意或 無意,恐怕只有作者知道。



7 228 紀念碑

擦伤終歸是橡仿,最後一定 是要走出自己的風格。以國內模 仿的作品來看,顧人製作的水準 越來越高, 靠意的比例也在增加 中。這些都是可喜可賀的現象。 如果一味抄襲別人的創意,不僅 有「畫虎不成反類犬」的可能。 更有使犯「智熱財産棚」之喋。 而且像國內遺職一方面模仿別人 的創意。另一方面又大力製作各 種審碼保護,恐怕也是全世界的 奇觀吧!



🔼 大塞車



自認為是築城妙手、神 刻手、俄羅斯方捷窩手,請 來接受挑戰!

世紀的歐洲·人類影散性的 中 面在遺資雕到極致。它是 光榮的也是除暗的。它是聖潔的 也是污穢的。它 總之它是既 供所思的。

攻城大戰爭聯中世紀歐洲的 時代背景,幻想一個不知名的地 區作戰台,進行者 人、"人也

人的遊戲、當一個人玩時。玩 家扮演一個守術者。電腦粉演每 儘,玩家必須在各處建合發陸的 凝學遊樓一學被堡,在城中學設 他台,擊退來犯的海路,在每處 海機都有不同的情勢,而且愈後 血的海監教孤樂,數量也愈可怕 ,行動也益加刁續,如果自己人 德物快。他出版百枚在心。不

## 攻城大戰

過輸了可是會被迫" 競霉"的, 數可不僅至!

當兩、 個人司時玩的時候 , 玩家便收為證劃 方的霸主, 整個會量現兩個或 個情勢相同 的區域, 同時進行爭戰, 而輸的

方會被贏的一方抓去"新首" 示眾。如果三人玩會是大贏家砍 掉其餘兩人的頭。而且"新首" 的毒面看來比"跳海"聯心動魄 的多丁。所以干萬要做大贏家。

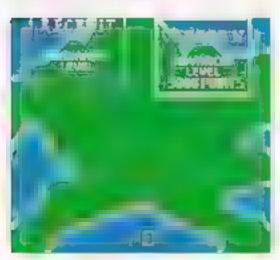
遊戲的,精神中有"接、機、 機",較子中充仁並、佈棋(計 實也沒有仁單)。

「只要接事做的 共ご、準確的 打擊數」、稱出字件級等・至り 所在广袤的風大學 1 ポーン中級 ・因為以及背得至的地方、地大 都打得到,只是時間上整個零點機動而已。

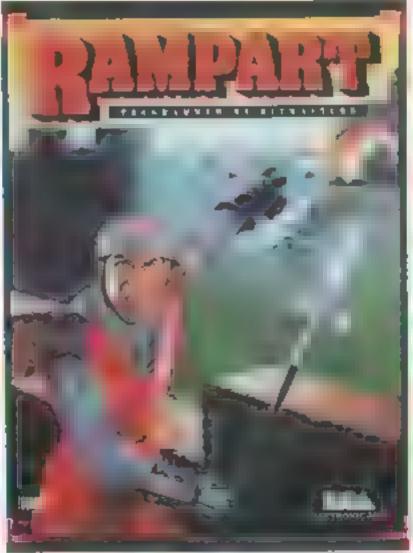
在遊戲進行時,讓人覺得管 奏很快、很明顯。因爲遊戲開好 後,每個股落都服定時間完成, 否則視為數類類標利。像最先 選擇一座城堡做為根據不決,能腦的 制定最後游標所在的位置成之 幣後就器、開火射擊、修明 城糧,遺機關動作便一直輪流, 直到聯負機塊。



海盜船温利温度多・太遊了」



選擇戰場

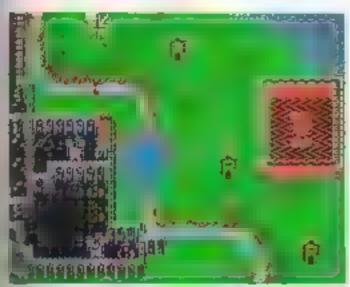




在有限時間內條補城鄉

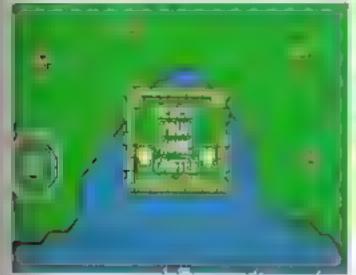


二人互義 過癮!

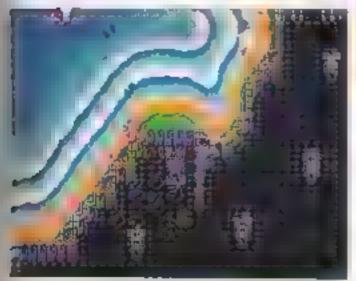


### 大欺小,快樂的不得了

. 批行時反而容易, 批章了只是大家互相挖牆而己,所以條單很多,在條補城牆方面,如果在時間終了時沒有一個完全封閉的城堡

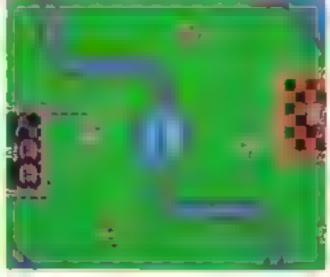


也是命百歲·就要看好風水



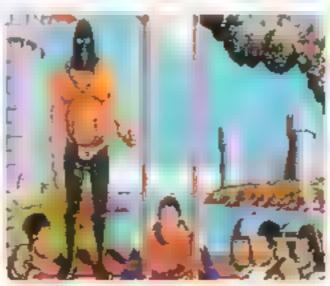
●を大的領土・只是神話・請勿模仿

說到硬體方面,它支援了市面上各種型式的音效卡,所以不 能是AD-LIB、SOLAD BLASTER 或 MT 32 都可以發揮其功用。如果 喇叭好一點,可以聽到薩摩的砲 人歷整之外遊り,就聽到薩摩的砲 人在經整之外遊り,被問題也是能用, 在經整之外遊り,沒模了滑風、 在經整之外遊り,沒模了滑風、 一點,當整整也是能用, 可是在數體度一定邊邊的落在所 與和播釋之後,所以滑風遊不可 數少的配備。



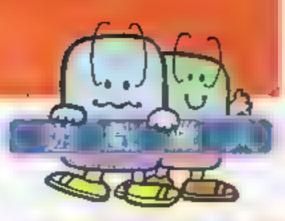
雙人俄羅斯 • 分秒必爭 |

在通過密碼機,有關密定整 的功能設定,整個遊戲將以這些 設定作爲體圖進行,所以在玩的 時候只要事前設定好,事後照著



想砍頭嗎?請來攻城大戰一遊

遊戲輻快的流程進行即可,整個 遊戲可稱得上是電玩界的小品。 一般在我時間的時候,是不會造 成任何負擔,不會讓人覺得捨不





~二人・任君選擇

掛腰機(那得看情形)。而在玩的時候又可以非常專注。一個遊 戲做到這種程度算是很難得的。

總括來增都不衡,只是如果 有心做到三人玩,何不設計:人 對電腦,甚至:人對電腦,也許 可以提供玩家更多的選擇性。



/浮士德



### 燃燒職棒眞正的心

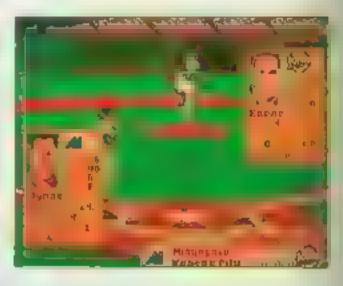


從《燃燒的野珠Ⅲ》款棒球遊戲的 操控性及耐玩度。

手接到球後快傳一量,一量 打開上的跑器員由於離是過遠而 來不及回帳,心想乾酸往 是上 簡算了,於是一幕精彩的夾股就 此展開了。

"按图键是啊 壘手往 壘





手摸摸球帽, 仔細看著稱手 打了做的暗號, 準備好了, 母拍 出。

"我必須仔細奢好球路,是 內角高球呢?還是外角低球?而 揮棒時必須同時接下九個方向鍵



中一個·另外基得加上ENTER 建一起按·否則電腦若只感應到
ENTER 鍵· 凡棒子就只揮向中間
了"·····。但是時間這麼短,敢又
會變化,又不能保證投出的是好
球·又要可時接下兩個難·我乾
脆專心一點,只揮中間就好了。

以上這兩個事件是各位玩者 在進行燃烧的野球川時所可能發 生的問題之一。而遺樣的設計卻 是針對某些遊戲的"缺點"而做 的改善。但想不到事情卻變成如 此。很早些前的棒球遊戲其設計 較爲簡單,控制鍵只有傳疊、揮 継、等』但後來覺得不夠眞實: 如打擊府球不可能只出現在中間 • 任何方向的球都有可能 • 而限 柳打者只能揮中間將會造成一個 偏左的好球打出去時可能並未擊 中球心,使得球的落點及力道都 不佳。"我明明知道是偏左的球 我可以向左揮炸。這樣我就可 整中球心啊!"



另外對傳球的設計·如果一位野手在接到球後,不能選擇球 員將球行動的方向。只能選擇傳 向那一壘,使得一些守備動作做 不出來(如二裝手接到球後先直 接觸殺往二裝跑的跑壘員,然後 再傳向一裝造成雙殺)。是故為 追求與實越見,就將控制鍵的功 能做些許的增加,以建到其目的

然而就像李台俊先生對創世 紀 7 的觀點之一: "與實就是美 嗎?" · 為了增加遊戲的眞實性 使得遊戲變得複雜,而針對一個操盜特很重要的運動遊戲而言,這樣做有比較好嗎?

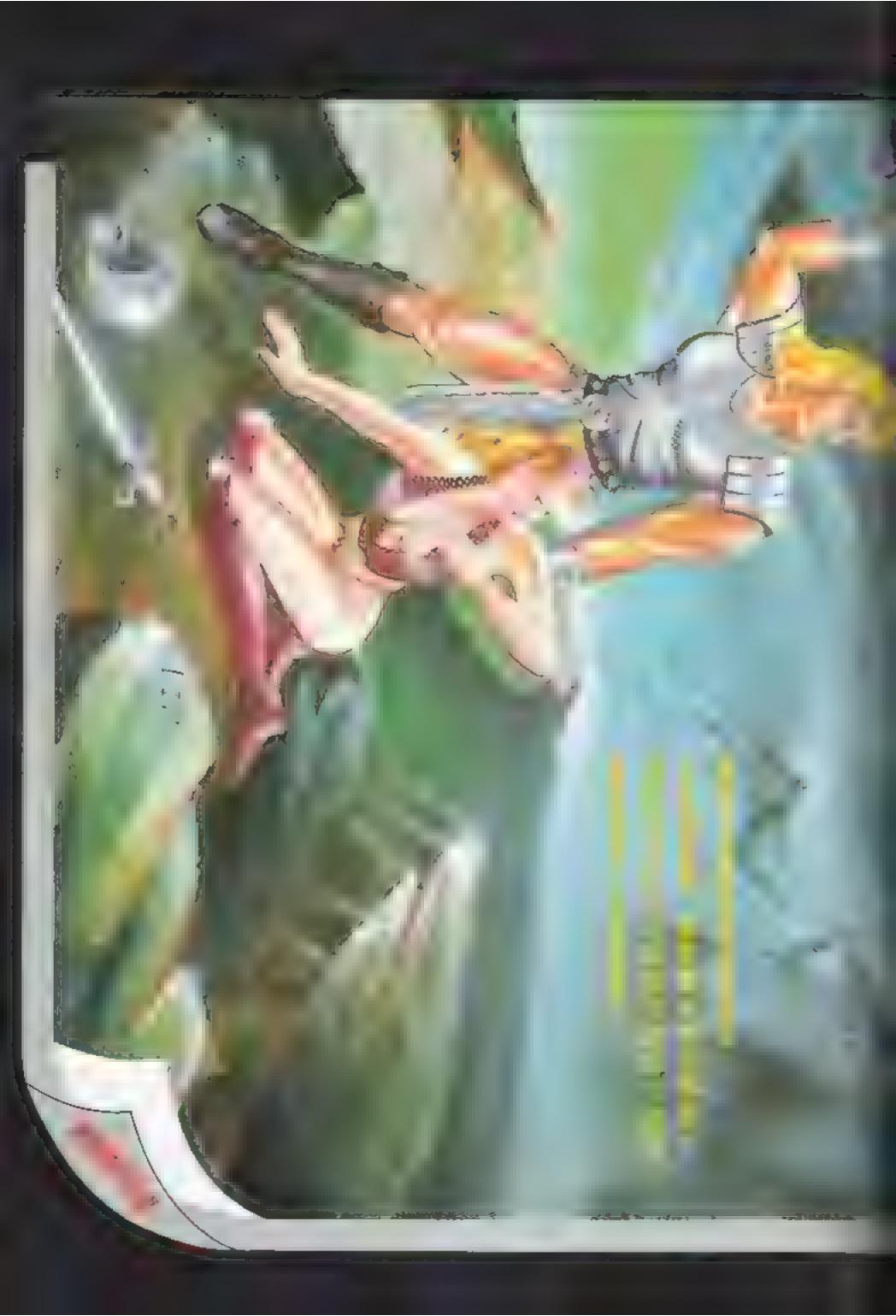
第 後 階 都 的 事 力 效 初 的 前 數 大,故可储存较多的资料以及晚 理程式,另外就是可以做存準度 。喜歡玩角色扮演遊戲的人都知 道,其令人好玩之晚就是玩省巴 完全融入在送些人物上。而對於 一個棒球遊戲戲而言。它也是由 人所組成的一個線伍,每個人皆 有其特色,有的速度快、有的P over 强·等·故野於自己球隊內 的球員做一認識是有其必要的。 签者就是在玩了天生好手系列後 逐一認識了英國職棒史上的著 名人物(陸糎従梊章雜誌等薔藉 中得到資料)。等到瞭解這個人 後,回頭看他在球場上的表現,



郑确情景就好像在玩二團志時獨 關公、發展的表現一樣。我想一 定有很多棒球土體腦遊戲迷一直 殷切盼望能有中華職棒的遊戲出 現吧!

另外讓我們看看球員資料的 重要性,這裡所謂的資料就是指 紀錄而言。有人脫觀看佛珠比書 就像是欣賞一場場的紀錄爭奪 戰,此點對棒球遊戲而雪更寫重 要。當你瞭解丁棒球紀錄後,你 就會開始注意到球道紀錄間的變 化,像是能的打擊車超過4成、 群是全量打王、这位投手的脐墙 數和防禦率又是多少等等,而進 些東西情必須依賴電腦的一項重 要功能~"儒存"。也因爲有遺 項儲存功能。我們可將球員的資 料自積月累的儲存起來。有時甚 至光是欣赏紀錄就是 - 件类好的 事。有了這些資料後。程式能再 接供噶理的功能,那簡直就是完 美了。不管是各單項的紀錄排名 或是球隊的勝負關係。都使勞 整個遊戲的耐玩度大為提高。

代打者/徐昌隆







# WELLE STATES OF THE

不要!不要!嗎 過克·邁爾森汗流浃背從夢中觀來 然而,剛才那達回帕的夢境 仍燈腳在他的腦海中盤旋一 有變光戲腳蟲結束西移聽他編手 一般去定,垂死。令人毛骨棘系的文化 一點過過、變態、又軟體的生物。

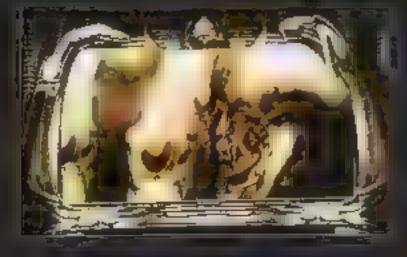


本意品是CYBERDREAMB公司主义传统《在中国民国》香港的共享有《享有著作品》画有在意情美术 Manufacture and distribute in Taketh and Hung Kung under Spaties by Asia Recording Cu. La MMA in a registered tradomert of international Business Machines, the All Fights passened by Cyberdreams.

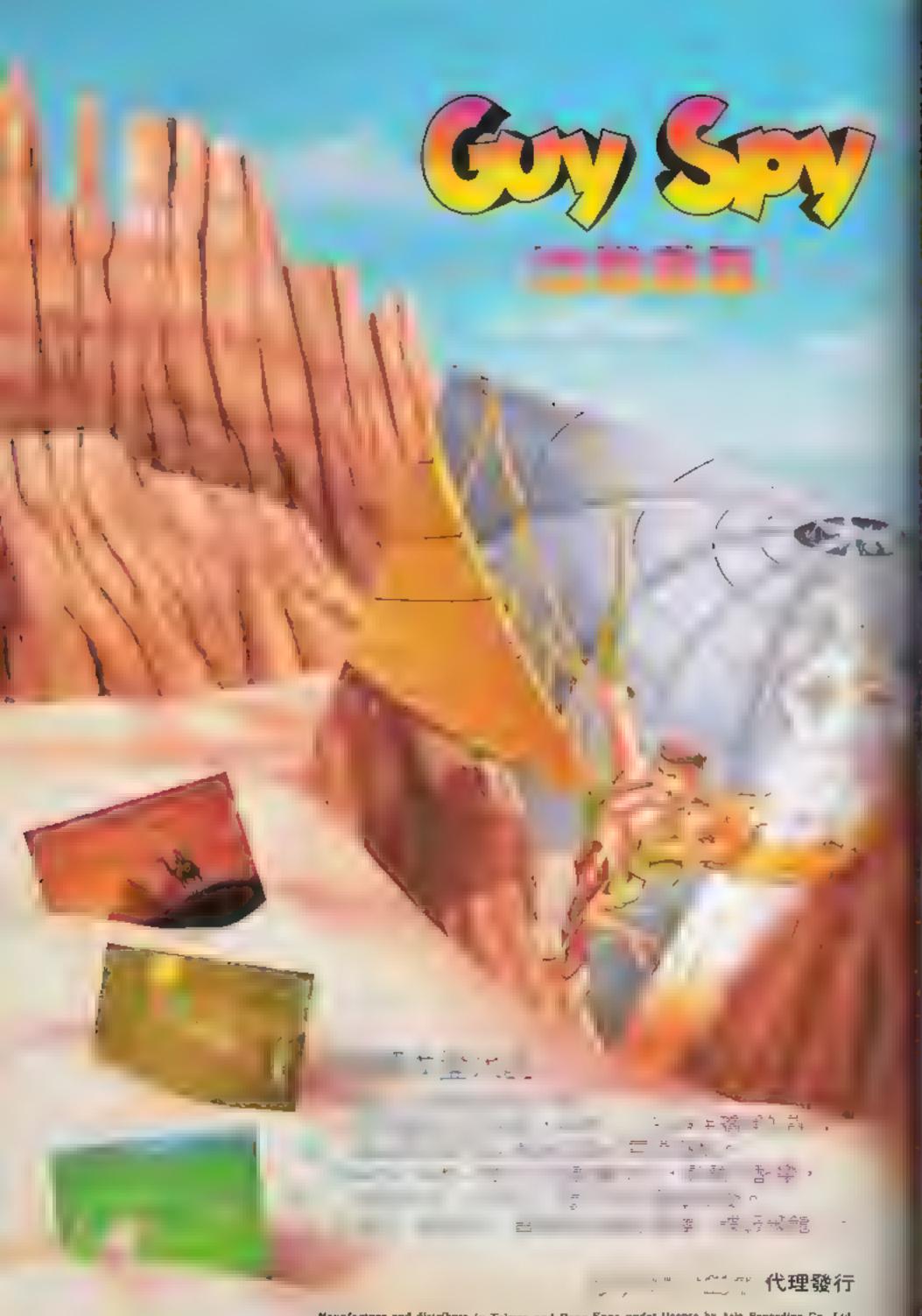


## CYBERDREAMS

Bosed whose the Jantastics natural of H. R. GIGER







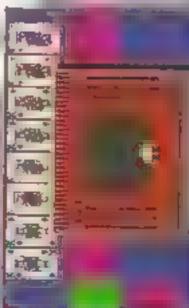
Manufacture and distribute to Taiwan and Hong Kong under ticense by Asia Recording Co. Ltd.

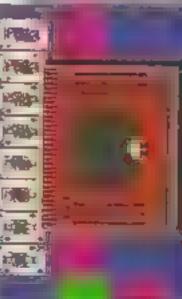
# 空前絕後

空前/首5000套送電腦休開世界遊戲撲克牌乙副 絶後/集全球105種撲克遊戲於已身

依相則都單9]沒声必能 至十學第七的,年界少年 首度把全球模克瓦法 御人の行事を合き 從因人的体關禁格主義新聞的決戰權克

聯起強化的字單步克圍鄉 治療炎外の発展





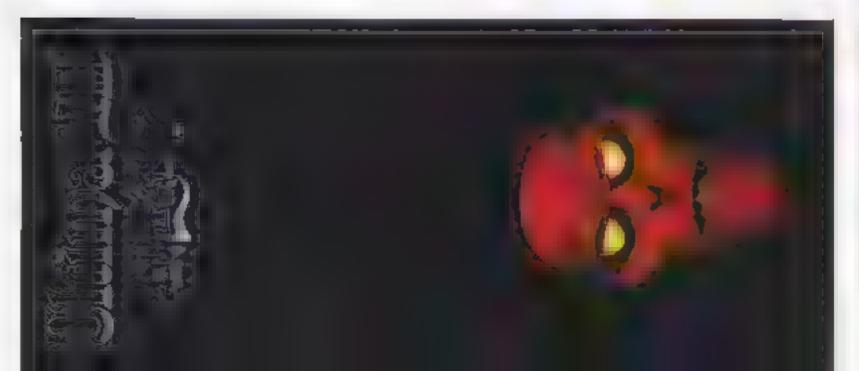




# 第)波「十周年有喜」



-



軟體世界

宋鳴則己 一鳴驚人

不發則已 一致不可收拾

魔法門田、猴島小英雄名攻略單汗本

**选赚熟度直線上升** 

軟體世界雜談社為回應玩家讀者的熱情

創世紀了 --黑月之門

地下創世紀——冥河深淵

攻略單行本

正在一个 命製作 即将熱力 除了汗





### PAN 高温量源外篇

在這層三角形的建築物中,共有64個三角形房間及6個傳送站, 每個傳送站均有一樣物把關。另至角被國於31之位置中央,他必須利 用手中僅一次發射能量的留射檢打倒把守傳送站的條物。事實上,在 他四周共有6個級口方向,但其中只有一個才是唯一能打中把守護物 的級口,試問且內 b > c > d > e < f 各級口中。哪一個級口才是

命中怪物的缺口?而被攀中的怪物究竟是A、B、C、D、E、F中的哪一位?(無類對出路線圖)

訪將答案寫在書本意見調查表 明明傷務筋 答案欄中,等 四萬雄市翻政28-34號信箱。

規則

53

1. 主角必须留在31 號房間內射擊(原純)。

2. 射擊後霜射線速度能量約不變,並依直線前進,且

學中反射納明・可反射の

7. 攀中角落時 : 則依據欽 口出處之對 追方向沿直绕前逛。 . 蘇中吸收納時雲射能量被吸收 0 吸收鹏 反射聯 10 12 25 28 32 30 43 47 39

57

60

### 划的扩大 個人電腦傳統記憶體

### 使用空間



### 一前言

文軟體推陳出新、陸續即提。 以滿足使用者的解求 • 翻著層 用軟體的複雜電越來越高。自 整 多 學 节 多 着 着 云 绿 飞 植 鞭 第 越大,且在使用上常會有記憶 體不足的現象發生。 目前我們 所使用之個人電額。因受限於 640%傳統記憶體的約束。(為 配合 MS DOS 5 0 操作手平上 之解說,下文所述之「傳統記 慷慨空間,骨指640K而言。「 主汇接體。則包含「群胂記憶 體」之「總記憶體」的空間。 ) 雖然目前市售 286 及 386 個 人電磁性配憶體配置提。MB( 1024K ) 或以上,但在DOS4 0 以下遺些多出來的3840或以上 之延伸記憶體部很少被季來使 用,最多亦學設定於至歷歷歷 或有些電腦廠家將此電塊番出 · 拿來當 (ACHE 使用 · 以相快 電腦程式之執行。在虛擬壓碌 的使用上雖然速瘦稍微快卷。

但對記憶體不足之間遊仍未維 於,而且亦有猶多不便之處, 萬一停了電、或忘了存檔。則 所有爭善都將化爲為有。而由 忙學天。因此,該38項以外的 延伸記憶體就還樣給自由的複 費子。

### 二 構想來源

茲以實者目前所使用的問 人電腦來作說明。我的個人電 腦是 BO386-33 裝有 CACRE → 速度很快,因延伸記憶體384% 被畫寫 Shadow Ran 來使用。 因此弊部電腦實際只有640K的 傳統記憶騰空間可用。筆者習 質以 CIM=2 (悪星 1號) 來做 **八百科感理,但其主程式佔用** 記憶體非常的大(290K載入資 料見超過300K)由 DOS → TRA CER → MOUSE → ET2 → DAY1→ CLM·則傳統記憶體的空間僅剩 30X 左右,此時電腦立刻顯示 「記憶體空間不足」 🛚 爲解決 过些記憶不足的問題,只好加

裝一數「倚天」6版」專供學 星二號使用。我猜想您個人電 腦亦是如此吧」值糟,是不是 ?或許您認為裝個中文字型卡 所有問題不就解決了?實際上 並不完全如此。

其一;中文字型卡價格費 (基於經濟因素必須有所考量。

其二:複雜度越來越高的中文軟體其執行程式時所領估的文軟體其執行程式時類越來越大。 在軟行程式時運是會有主記憶 機空間不足的問題存在。因此 一個學問題不足的問題存在。因此 一個學問題不解決之道選是: 一個學問題的電腦不用於 一個學問題的電腦不用的 一個學問題的電腦不用的 一個學問題的電腦不用的 一個學問題的電腦不用的 一個學問題的電腦不用的 一個學問題的電腦不同的 一個學問題的電腦不同的 一個學問題的

由於DOS 5 0 提供HINEM SYS 及EMM386 EXE程式,對配 憶體管理思做了相當大的突破 改進,遂引起蒙看高度轉轉。 欲一舉解決懶人的記憶體不足 的問題。乃將原有 1024 ( 的主 記憶體加上1MB RAM CARD機構 充料 2MB ( 2048K ) \* 再透過 MS-DOS 5 0 CONFIG SYS地及 DEVICE指令载入兩個記憶體管 理程式,來邀到擴充傳統記憶 體的目的。而換再將模擬擴充 記憶體畫出一個區塊來當作「 倚天16×15字型卡』■ 結果使 整個傳統記憶體多出約100K的 空間。模擬擴充記憶體尚有44 8K空間【參閱附表四】 · 可支 **授續充記憶體應用軟體。由於** 整備傳統記憶體所剩空間仍大 , 筆者將16×15 1083字滿載 入ULFFER內,如此雖使傳統記 憶體減少 40% ▼ 但在作大量中 文文書處理時在螢幕可獲高速 **黎顯示之效果,真是「爽」。** 





5.0 特性路

滩

DOS 5 0 版最近才問世發 行,因此目前使用者不多,且 因DOS 4 0 前車之號 • 擁有者 大多也採觀望憩度,不敢貿然 試用 \* 最近敵公司各廠室添置 一部32位元左脊彩色電腦,D-08是使用50版,經試用後。 其所佔用記憶體空間僅稍高於 DOS 3.3 (約高14K) 但輕改 良的DOS 5 0 優點拖多約 DOS 33 北洋對記憶體管理已做 **丁相當火的突破改進,除了能** 将 DOS 本身的一部份戴入高層 記憶區 ( High Memory Area 簡稱 HAA 》之外還能佈舊 DOS 50 本身所提供經伸記憶體( Extended Memory)及擴充記 憶體 ( Expanded Memory ) 的 管理程式。將驅動程式、常駐 程式載入上層記憶區 · (lipper Nemory Black 解稱 UMB )以保留更多傳統記憶費 (Conventional Memory)的变明 翰越來越複雜的應用軟體及使 用者使用。此外最可貴一點。 官遭可以將延伸記憶體( XXS ) 模擬爲擴充配憶體 ( EMS ) 支援搪充配镀器的應用程式及 護使用者有更彈性的記憶空間 使用。但領透過 MS-DOS 5 0 所提供的兩個記憶體管理程式 來達成:

為使讀者更容易了解·上 曆記憶碼 (LMB) 位置·容筆 者在此稍作說明:

事實上在640%的傳統記憶 體之後,還有從記憶體位址A0 000 起到 FFFFF 共 384K。保 留給硬體如:VIDEO RAM或R-OM BloS的位址使用。此部份我們稱之為上署記憶區(UPP-ER MENORY BLOCK 的稱 UMB)。在DOS 4 0版以前程式無法在這裡執行;所以在過去的版本 提到記憶體空間時。並不將上層記憶區包含在內。

我們以下例簡圖來說明一下, 傳統記錄職、上播記憶區 及延伸記憶體間的位址關係;

### 1 HIMEM SYS

RIMEM SYS 是一個延伸記 懷體·及高層記憶區的管 學程式。

### 2 EM386 EXE

EM386 EXE是一種可在386 以上的機器。將延伸配像 體模擬次擴充配憶體、並 可使用 UMB 的部份。讓一 些常駐程式。如DOSKEY、 MOUSE、 ETXBINT 等數入 上層記憶區來增加傳統記 體的空間。

究竟以何種方式, 釀我們 能使得系統擁有最多的記憶體 。

1 對 286 以上擁有 1MB 以上記憶體的機器,可使用延伸記憶機(XMS),可選擇網絡 -DOS數入 KMA 或可利用HME M SYS 管理程式來當作「倚 天中文字型卡。減輕硬傑負 擠,增加硬碟的壽命。

例如您可以在CONFIG SYS 下達:

> DEVICE=C:\DOS\H.MEM S YS (請接您自己的路徑設 定)

> DOS=RIGH或倚天中文字型 卡設定・請【参昭表刊】

2 對 386 以上擁有 1MB 以上記 憶體的機器,可利用HIMEN SYS 及EMM386 EXE管理程式 ,選擇

① 特延伸記憶體模擬成績 充記憶體 > 以執行支援擴充記 億體的程式。

例如您可以在CONFIG SYS 下達。

> DEVICE=C: \DOS\EMM386 EXE RAM

②在EMM386 EXE加上參數 RAM 可在使用擴充記憶體的同時,設定使用 DMB,然後將常 駐程式載入 DMB,(上層記憶 區)以增加傳統記憶體空間。

例如您可以在CONFIG SYS 下達:

- 1.DEVICE=C: NDOSNHIMEN SYS
- 2.DOS=RIGH \* CMB
- 3. DEVICE=C : \DOS\EMMUS
- 6.EXE RAM
- 4. 倚天中文字型卡股定。 請【聲閱 奏一】

註:若將 384 延伸記憶體 股為字型卡·將無記憶空間再 設 UMB。

(3)當然可在EMM386 EXE之後加上參數 NOEMS · 爱成延伸記憶體型態 (XMS) · 即不使用擴充記憶體 (EMS) UMB亦可設定使用。

例如您可以在CONFIG SYS 下達:

- 1.DEVICE-C: NOS HIMEN SYS
- 2.DOS=HIGH > UMB
- 3 DEVICE C: \DOS\EMM38
- 6 EXE NORMS
- ② LNB 設定妥後,您就可以在AUTOEXEC BAT的檔內以LH 指令將常駐程式較入。

例如您可以在AUTOEXEC B AT下達:

- 1. LR C: \MOTSE\MOUSE SYS
- 2. LB C : \DOS \DOSKEY

學如果您的機器是 386 以上,不管廠家有無將延伸記憶 體設與 CACRE 使用、筆者建議 您最好去實一組 INB RAX 卡裝 上,讓您的電腦主記憶擴充爲 2048 班如此便有足夠空間設定 使用 UNB 及字型卡,此後您的 電腦再也無須辛苦的往返硬碟 去搜取 16×15的字型,減少硬 確轉損,且尚有很電機記憶空 間供您發揮,實不一都數得。

以上僅以簡單東點介紹, 詳細請參閱 MS-DOS 5 0 操作 手冊。



更被安全

目前市售 NS-DOS 50有 树獭版本,一是授權關內理權 廠商,隨機附贈的 OEN版本。 另一種則是Upgrade Kit 版本 。筆者手上的版本即為後述的 這一體。

OEAI 版本的安裝方法很簡單。只要在 A > 後鍵入 SETUP 按下 ENTER 則電腦馬上開始幫 您安裝。只要依指示放入DISK 1 然後即依指示取出DISK 1 人人 DISK 2 在董華上會顯示 100% COMPLETED 即表示100%安裝完成。

Upgrade Kit 版本。它無 法直接拿來開機,必須先安裝 在軟碟上。(安裝方法額似OE N 版本)然後再把軟碟的程式 COPY到硬碟上,之後再於A)接 雙入STS C: EXTEM 即安裝完 成。由於事關硬碟資料安全。 安裝前應詳輔 MS DOS 50 使用手冊。

### 附註-

- · 安裝 NS DOS 5 0 入硬碟時, 熔避是因程 式執行產生一些不正常 的現象, 建氯您將載人 的常駐程式及中文系統 先行釋放掉。
- 工在安裝過程MS DOS 5 0 會幫您將(OVATG SYS 及 ALT DEXEC BATTIN 個執行權改成(NF O LD 及 ALTOEXEC OLD。俟 安裝完成後,您押辦心 要的執行程式逐 寫回 可能閱



### 五、程式設定方法與說明

DOS 內有兩個特殊檔案。 一個叫做AITOEXEC BAT檔、另 一個叫做CONFIG SYS當關機時 系統會到關機磁碟的提目錄程 泰找達兩個檔案。來自動執行 命令及驅動系統架構的設定工 作。若沒有設定這兩個檔。 統會以預設値。(即系統標準 配備值)來開機。

因為接著我們必需開答這 阿個檔來編修指命。所以在此 順便提一下。您可以利用XS-DOS 5 0 所提供的編輯程式 EDIT 來進行編修工作。這是一個解 新的全盤華文書編輯程式。可 以用來處理一般書信、文件或 程式編輯作業。《簡書閱XS-D-OS 5 0 操作手冊》。或以您 較熟悉的PEII 來編修。

1. CONFIG SYS 檔:【參閱 附表一】 第一行:是利用 SHELL 命令來 增加 COMMAND COM 所 需的環境區塊大小。 所設的多數值若太小 , 置腦會有 OUT OF ENVIRONMENT SPA CE (環境多數空間 不夠)的錯誤訊息出 現 《一般而言此值皆 股5128Y,TES · 若仍 會有如上訊息出 統加大參數值 《

第二行:股定體驅一次所能開 答的檔案數目。若行 ILES 參數値太小。優 幕會顯示"TOO WANY FILES ARE OPEN" 的解觀應。若 FI-LES 參數值得的太大將 則沒貴傳統記憶空間 。一般以 FILES =30 左右就夠了。

第一行:設定暫存區的數目。 以 512 個位元組為準 位來劃分一個機衡區 。若區塊數設排太多 。會延長 DOS 觀取作 動時間。一般以參數 值20稱恰當。

第四行:記憶體的順序·以避 炎兩個程式同時用到 同樣的一個位址。

第五行: 藥 DOS 的一部份程式 戰入高層記憶區(42 9K),過多會自動 流回傳統記憶體內( 13 4K),及設定使 用上層區(CMB)。 請參考【附表四】第 四行及幾未一行。

第六行:依筆者之需要。全部 將所有的延伸記憶體 設為「擴充記憶體」 及可使用「上層記憶體」。若只用延伸記憶體則將,參數 RAN 改為 NOEMS 則表示不 使用擴充記憶體。

第七行: REMARK 不用。

第八行:利用DEVICEHIGH指命 ・將指定的驅動程式 ・較入上層記憶質。 以增加傳統記憶體學 間。並從第六行的10 24K 延伸記憶體畫出 一個384K的區塊來博 養成一部磁鐵機・用 來存款「佈天16×15 中文字型」。每個單 位磁率是256 BYTES

第九行:本程式於關機時被讚 入。關示MS-BOS 5 0版本對照表於發揮 上。

### 2. AUTOEXECBAT 檔:[ 參周附表二]

第 "行:系統自設。

第四行: 系統自設・功能與P· CSHELL類似・可慰合 WOUSE 使用・詳細語 参照 MS DOS 50使 用手冊・

第五行:將路徑設到您的機擬 字型卡的目的磁碟。 等者是使用"玉"。 請依個人確實的虛擬 磁碟機代號設定。

第六行:APPEND亦應指到。 E "●請參考筆者所設

第七行:利用。LH。常駐指令 將DOSKEY載入上層記 億區。

第八行:防灌系統程式,若上 看記憶區尚餘有空間 可以考慮以如上方 法數入。

第九行:利用°LH°常联指令 將 MOTSE 载入上層記 懷區。

### 3. ETBAT 槽: [ 參閱附表 = ]

本批次檔發換於第二波19 91,10 P 141~144作者:王 乾明先生。茲摘錄要點說明於 後:

第一行:以下命令不顧示。

第三行:將舊的路徑載入變數 中。

第三行:將舊的APPEND載入變數中。

第五行: 乘新設定 DOS 搜尋路 徑。

第六行:重新設定APPEND。

第八行:將 DOS 轉進ET子目錄

第十行:設定執行衛天系統。 第十一行:載入注斎輸入法。 依各人使用習慣可以

載入倉額或其他。

第十三行:將倚天注音離繁轉 換爲大千注音舞繁。 若您的鍵盤爲 [BM], 此行指令應改爲 ETX: BM [BM]。

第十五行~第十八行:係將路

### 徑及APPEND回復爲節設定。

第廿行:使用「大易中文輸入法」。



### ——注意事項—

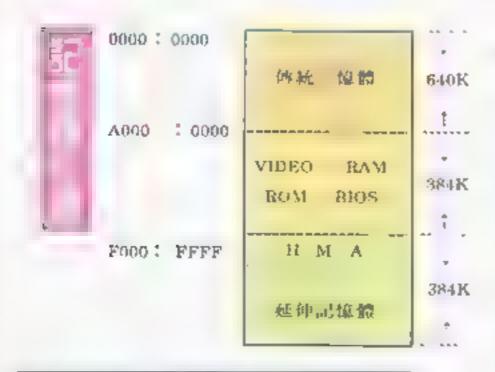
- 1 本線式使用於了餘天機構的變力,使申錄天上 4 者語於前便用于研修者

FND 22 H (5 + 36 5 x 7 ) 2 W

1. 加勒底。萨奥仁 败 一点花 各人的。巴巴巴罗亚亚

### 六 結論

- 一·来使用 MS DOS 5 0 以前,筆者電腦由 DOS 進入 ET2 時因傳統記憶體空間不約大而接迫必須改裝一套「倚天 1.6 版」才能配合使用「彗星二號」系統。現在筆者權以如上所介紹之方法重設系統後,進入倚天 2 2 版,我們的傳統記憶體空間由 296368 BYTES 增加到現在的3075 84 BYTES。足足增加了100%的傳統記憶體空間,而且還有 458752 BYTES EMS MFMGRY足可支援我們的系統使用。【新學閱表嗎】。
- 二·本設定最大的優勢是把主配憶體由原來的10 24K 加1MB RAM的延伸記憶體,使主記憶體被 充為2048K 而後再從 1024K 的延伸記憶體被出 384K區塊來模擬成「倚天字型卡」加速字型的 存取、從此電腦無醫辛苦往返硬鐵體取、自然 延長了硬漆的舞命。
- 三,以上介绍若有缺失。敬謂不吝指教。勸謝。



### 【附表一】CONFIGSYS 檔

shell=c: \command.com /c: 512 /p.

fi es= 30

haff rs= z0.

dev et = e. \d s\h mem sys

dos=high ! umb

device e \des\emm386.exe 1024 ram rem device=e: \dos\smartdrv.sys 448/A

devicehigh=e: \dos\ramdrive.sys 384 256/A

devicehigh=c: \dos\setver.exe rem device=c: \ot\otinit.sys ◆ 3 884K 就是我們所設的上層配標準(利用 8 MM 988 將延伸記憶體對應過來)

(U M B)

- 1 可利用為相記憶體管理學式輸入部份 DOS提式。 ( HMA )
- 2. 此區境可以橄欖成 XMS 及 EMS

### 【附表".】 AUTOEXEC BAT 檔

- 1 @echo off
- 2 prompt \$p\$g
- 3 SET TEMP=C: \DOS
- 4 rem C \DOS\DOSSHELL
- 5 pathwe \, c \batch, c \dos, c \pc2,

e: \days; e: \estro, d. \, e: \

- 6 append=c: \, c \ct, c: \
- 7 LH c: \dos\doskey
- 8 jys\tracer p
- 9 LH e. \mouse\imouse
- 10 protect
- 11 echo on
- 12 date
- 13 time
- 14 cls
- 15 echo off

```
【附表單】 ETBAT 檔
1 ccho off
2 @set oldpath=%path%
3 @sot oldsppend=%uppend%
4 @if not exist e: stdfonts.15 copy c: \ct\word\stdfonts 15 e: > nul
5 @path e: \; e: \et; %path%
6 @append e: \%append%
7 @etkhint
B @cd\ot
9 rem @ot/116 1083/b16 1/1 0.5. 1 %1 %2
10 @ct
II @ctinmd/pn=phonetic tab * xusrpn tbl
12 @otetl/p: p0
18 @etkbm dachga
14 @cd\
16 @path %oldpath%
16 @appond %oldappend%
17 @set oldpath=
16 @act oldoppend=
19 cd\dayı
20 dant
  註:片列之序號插供編修說明之量等,編修學式時請勿寫入。
```

### [附表四]

C: \MEM/C

Conventiona Memory 【傳統記憶體各檔案所佔用記憶體空間】

Name	Size in	Decimal
MSDOS	13696	( 10.4K )
нием	1184	(1,2K)
EMM386	8400	(8.2K)
COMMAND	2880	(2.8K)
PROTECT	480	(0.5K)
APPEND	B024	(8.8K)
ET	1646R8	( 160 BK )
ETINMD	38080	( 37.2K )
DAET	18592	( 18.2K )
FREE	64	(0.1K)
FREE	144	(0.1K)
FREE	897776	( 388.5K )

Total FREE : 397984 ( 388.7K)

Upper Memory: 【上層記憶各檔案所佔用記憶體空間】

Nama	Size in Decimal	
SYSTEM	163840 ( 160.0K )	
DAETS	816 (08K)	
RAMDRIVE	1232 ( 1.2K )	
SETVER	400 (0.4K)	
DOSKEY	4128 ( 4.0K )	
IMOUSE	11776 ( 11.5K )	
ETKBINT	2784 (2.7K)	
FREES	11456 ( 11.2K )	
Total FREE :	11456 ( 11 2K )	
Total bytes avai	lable to pyograms ( Conventional + Upper )	409440 ( 399.8K )
Largest executab	le progorm size :	397584 ( 388 3K )
Lorgest available	upper memory block I	11456 ( 11.2K )
1245184 by	tes total EMS memory	
458752 byt	tes free EMS memory	

1048576 bytes total contiguous extended memory

- 0 bytes available contiguous extended memory
- 0 bytes available XMS memory
  MS-DOS resident in High Memory Area {部份 MS-DOS 驻入高層記憶區 }

### 附註,

協大中文 3.0 版幣原來的主程式(ETCOM)新開,也就是將印表機關動程式 獨立出來,且為了因應不同需要。印表機驅動程式也分爲 9 針即表機驅動程式 (PR9D 、 24 針日 表機驅動程式 (PR24D)、當射印表機驅動程式 (PRLSR ) 一桶,使用者可依辯學自己選擇載入 > 另外有關輸入法驅動程式 ( PRLSR 體稿有 XMS記憶體,則新報的輸入法 TABIE 也會自動上載到 XMS記憶體裏,可能者們的傳統記憶體全間,其餘有關衛天中文 30 数的功能即設定問題,請 自行再關與關資料。

本作承蒙共影響 黃國苔 蔡武商志元之虚助與聚戰得以順利生稀鑑此致謝

不上 第39即之頭體世界中。(razy long先生之大作 電腦電腦集 有些可識之過

P 15 中作者推廣、第 300加上 NPU P( ) ( \* NPU TPC 是 NPU 401 之增强版, 功能當整較好, 但若只是用來現GAME: NPU-401 已港轉轉有餘。

trazy Jora先生又提到 MT 32 和(M 32)不符合 MP( ) 這又如何說起呢? MP( 在硬體現格方面是針對(D R)M及音效卡,和Roland的M D 音源器板本征不上關係。設實語,雖然 MP 4-1 遺關M D 界值並不算好,但以其眾多的支援數體而當 ( MS Findows 亦有支援官), 在短時間內仍難有新的標準是以取代它。

另外,在問題中 MPL IPC、MP、40。、Prospectrum應為MPL IPC、MP 401、Pro Audio Spectrum之筆候。值得一提的是,像Sound Blaster Pro 這類標榜有CD ROM界面的,其實只是音效 + 加上SUS 或AT BUS控制界面,和電腦上之SUS,或AT BUS連接制力並沒付變函樣,不用想得太複雜。

最近的音效中領域,可能是眾卡閃電、新卡斯粉准型。 (reative Laus推出Sure Blaster Pro Historia Pro Augus Spectrumls, MediaScruc推出Scand Commander Cold, AzTech 推出 Scand Galzer, NX Pro obel 都是採用 YANAHA 262 Steres Cold Pro Mana 全於國內方面, 并免推出LaserWave Plus, 免责推出皮额卡、粉基将推出 Golden Sound Pro III, 軟體世界將推出及夸金森卡。有的使用 YANAHA 262 Steres Chip, 有的使用 YANAHA 38.2 Chip, 道就

得依讀者需要自行選擇了◆不過·根據筆者手頭上的資料·以國內方面的 助能較好·相容性較廣。在此順便透露 點·YANAHA將有新的16b t

Stereo DAC 推出,確定日期筆者就不清楚了。

/ DONNY

硬體世界更正啓事

## 電腦活性化?!

### 多媒體系列報導

相信各位讀者在這爭年多來多多少少學曾耳聞多媒體(Multi-Media)這個名詞。大家也都說在90下代再是多媒體呼代。所以如果各位讀者仍對認知生,且不知如何將你的個人電腦(PC)變成一年多媒體電腦(Multimedia PC),那可真是說費了您的"好夥伴"!

好體的意義很多,如: 芦贯、動畫、文字圖形、藍像、音訊、視訊、 等, 戶包含於其二, 仁基本 口牌,其分成視訊與音訊上的變化為最大, 因篇如布限, 今人只以視訊部分之介至未做一個單三的介 紹: 各位如果注意到, 版是在五面上有許多和祝訊生傷的介面土出現, 如影新卡、視式轉換卡、影像介面卡... 等, 但如細分可分成三類:

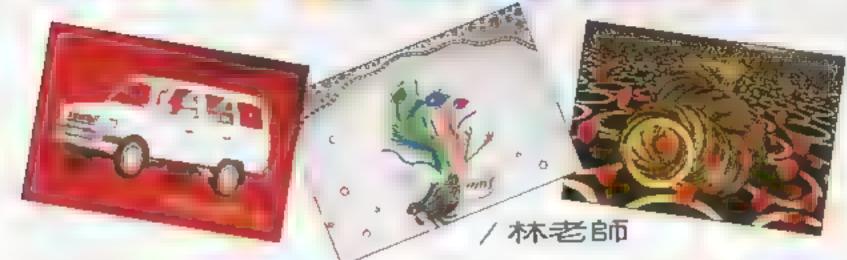
第1類為具可接受Video 訊號的介面卡,它可以讓你的顯示器搖身一變而成為電視,在DOS 的環境 下直接收看來自人線、錄影機、實射碟影機(LD)及V8攝影機的影像,如此一來,你就為主現職一台電視,在上場一有部份廠高為壽低人本路Tuner之等售書去,所以會有附Tuner即可直接接入線支擔至之工作(和電視一个和區)反本附Tuner。斯斯古接人要在沒有選台之功性(假電視)的分別,前費者購買主應分辨清楚。

第32類則是除了擁有第一類卡的所有功能外,它還可以捕捉任何您所喜爱的畫面(單格畫面), 截取下來後,可做修改、編輯、格式轉換... 等功能, 与外值 ) 提的是它可在Windows3 0( ) 。 英文版) 及3.上版主直接廳。、長年, 医比使 正 上分方便。即使在執行其生程式時, 作亦可 明 個處簽看的學表看色影像 (TV, VCR, ED, V8 等), 且 生污效如dows 軟塑的特性, 意開啟的視衡可做任意放大、縮小或搬移的動作, 另外有關畫面的明暗、對比、彩度... 等, 智可做對談式調整, 在擴充性 , 如 与构筑 Tuner 。便可在電腦上直接接聲了輸 (及電点蛋白之功能, 或接 , VGA to TV的 ), 小 一将您的货作工作企业就要要是, 是自 了眾多視訊的介面卡中功能與價格效率最高的 另介面下, 但市場上因各家所附之軟體良莠不齊, 面軟體在此項產品所佔之地位又非常重要, 一定要涉入眼睛認着所附軟體才不會因小失大。

3類除了擁有第一類的所有功能外,它可截取的是一段動態的影像和聲音、但因為更一直為一、除 與外別表進、外,國內歐性有便體及軟體上皆仍有一些未雙與決的型型。且質格。 是,所以在市場一个 屬未成熟之產品。

化定一類卡的。。較上,第一類介面卡價格上離較低,但因其只可做單純的收望工作,所以共經濟理 低較不高,所以一重在市場上較被看好的即是第2類產品。因其不但,且於素差娛樂,更可用於數學、 假五一等。結看個人如何可以,接後再提醒第一次。中場上在許多廣高集一許多規格或一貫不一的稅 高、卡、筆者建議消費者在購買時一定要在功績及品質上多加比較,千萬別為了省一點錢而功虧一篑。「 管息是專業的玩家或是業餘的使用者新期學生舞物很順利搭上多原體的列車、計能善用售的實際,職 售的電腦"活"性化。

### 自認語言的框架



上期中我們的課程模到了DPJI的功能選單 中,"?"選輯、Pict圖形功能選單、Brush畫集功能選單、格言我們來看看其他的功能 選單、。



### 技巧功能選擇

在這個功能選舉中共有8項主功能。在每 一項後面的英文字母是功能鍵。所以當你不想 用實限去選擇功能指令時。便可以接對無上的 功能雙代釋。以下分別介紹。要注意「學使用 本功能時,你必須先用剪取一個筆刷畫筆。( 個1)



### 1.Paint一正常畫出

此類功能為DPII自動設定功能,可以使用 建取的工具、顏色 ……做正常性繪圖。

### 2. Single-Color 一單一顏色

遇用遵項功能可以遵用第一色彩來繪圖。

免用對點工具剪取一個畫筆。再選用定項功能數畫筆圖形便可以用單色來表現(圖2)

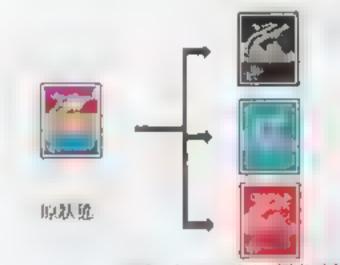


图2. Single-Color甲色功能

### 3. Replace 一取代

如果你所剪取的最低是点"透過底色速收 "方式來剪取,也就是說不包含底色方式,那 麼畫能的底色就變成透明了,如果你想使剪取 的筆剧包括底色一起剪取的話選擇定項功能, 便可達到定樣的效果。(圖3)

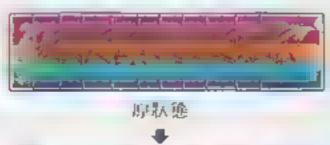
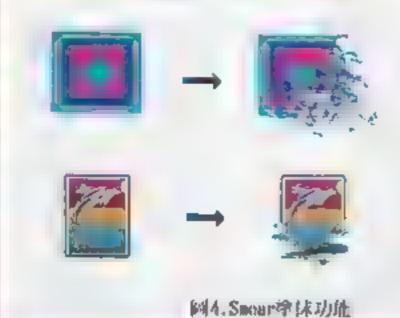




图3. Replace取代功能

### 4. Smear 一 妹功能

這項功能可以使願色以混合方式表現,就 像用手在畫紙上來回懷採 標。配合不同的畫 筆:會有不同的效果。(圖 4 )(圖 5 )





### 5. Shade 一陰影功能

利用 Shade 功能可以在衛晉的囊面中製造 出陰影的效果類似透明功能,但此功能是針對 衡層色彩而使用的(圖 6)



### 6. Cycle 一依序顯示色彩

如果你的色盤中有漸層色組,那麼選擇數 程中的任一色在畫面上畫出再使用剪貼工具剪 取下來,然後數定此項功能,即每畫出一筆便 指環一個顏色功能。(圖7)



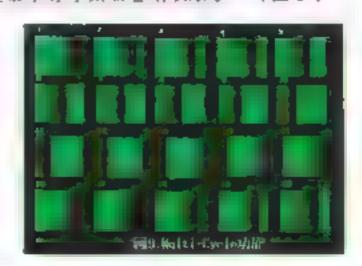
### 7. Smooth一平 目 办事

利用Smooth功能可將圖形的與協造修物使 点染和。(圖名)



### 8. Multi-cycle 一多色依序顯示

如果你的蠢筆是一個漸層畫筆,你的畫筆 配合 (yele 功能後,除了在畫紙上做循環外, 畫筆本身亦做漸層情環顯示。(圖 9)





※本功能在1024× 768 的模式下無法使用

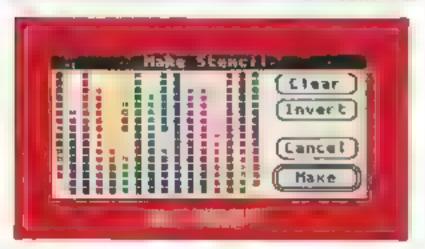
进個功能選集中共含8個主功能,主要針 對色彩或某一區域圖形做色彩保護,型版速罩 的功能,以下一一介紹。

### 1. Stencil 一型版開寫

塑排型版保護的作用與不作用。

### 2. Make 一型版製作

選擇此項出現型版選單(圖10)呼叫出選 單後,此能定額色方式將某一額色所養出的區



城做保護,在選集中飲色彩即被加上黑色小樓 配,而該色彩即被保護,無法再上其他的色彩 ,對所有動作皆不做反應,在選軍中再度選擇 酸色彩即取消此設定,或選擇 Clear 鈕全部消除, invert 新將原被保護的色彩反轉為不保護 ,一切設定完畢後選定 Vake 鈕即完成設定。

### 3. Lock Foreground 一鎖定前景色

須配合下面的固定背景功能使用:利用此項功能,便可使以前景色畫出的圖立即被保護 超來,不被後來的功作所影響。

### 4. Reverse 一反轉

將原來被保護的色彩或區域圖形反轉爲不 保護。

### 5. Discard 一取消

取滑目前所有型版設定。

### 6. Load 载入型版

DPII 只接受 \* \$BM 之檔案格式的型版圖形

### 7. Save一存入型版

DPU以+SBN之檔案格式存入型版,尤其是 字型版,由於製作極為不易,若下次須再運用 ,則可將之存入,往後再叫出使用。

### 8. Background 一鎖定背景

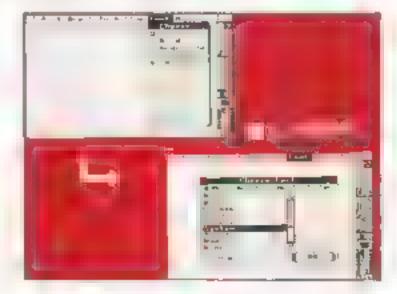


### 文字功能選單

在目前的DPII版本。提供多職英文字型。 包含了兩套彩色字型。在Font功能選單中共包含了5項主功能。

### 1. Choose一選擇字型

選擇此項則出現字型選單(圖11) · 包含 單色字型、彩色字型兩項。



- 2. Plain一正常字體
- 3. Bold 一加粗字體
- 4. Vnderline 一加底線

### 5. Italic一套大利斜體

在文字功能選單中最下方為文字之原始點 數 · 不問字型有不同的大小點數 · 有些並提供 多種點以供選擇 。 \* (室

DPAINT II Shor

DPAINT II ATT

DPAINT II make

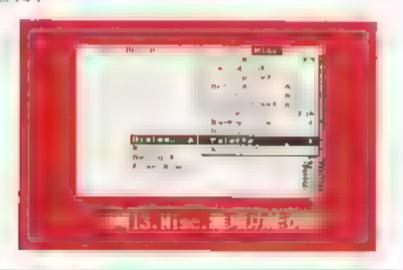
DPAINT II 加度線

DPALVTII 美人和針即

Misc

### 全 雜項功能選單

在這個功能連單中集合了一些較特殊功能 輔助,在每一項功能被選定後,該項前面方格 即被標註,其後屬功能養,而標註了。◆ 記 號表示有凱選單,只要接住主功能後便會出现 , 拖曳滑風而進定副功能表中的指令即可。( 謝13)



### 1. Info Bar 一訊息選單

選定此項後, 別在登幕下方出现 - 列訊息 選取, 提供了输圖技巧模式, 座標、色彩、型



破、透明、修實、上色等作用的訊息。(圖14)

### 2. Coordinates 一座標功能

登幕左上角爲(0 · 0 ) · 按住左鍵 · 則 在任何地方出現(1 · 1) · 定樣的歸零法 · 方便削量所籍的面積大小。

### 3. Inpixels一計算單位

開答計算單位作用,在下面的Pref功能逐 集中,會再提到單位的設定。

### 4. Anti-Alias 一修齊作用

可有价能磁铁之侧4 · 使之增质平滑。( 图15)



### 5. Colonze 一上色

可將配片上一腳所流、顏色。使個片比約 色洞期現。(圖16)



### 6. Translucent - 透明功能

使整出的颜色攀透明·其透明程度可在著 色透單中設定。(斷17)

4000



### 7. Cycle Colors —色彩循環

在前幾期中提過在衛曆運即設定色彩循環 色後,再選擇此項則可啓循環動畫功能。

### 8. Bg ←→ Fg Color 一變換色彩

可將推而或畫筆圖形的前景色與背景色至 相轉機。

### 9. Bg ← Fg Color 一色彩抽換

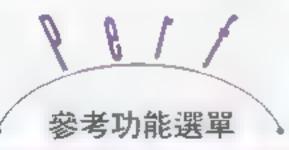
可將自前背景色抽換成前景色。

### 10. Paiett 一調色盤

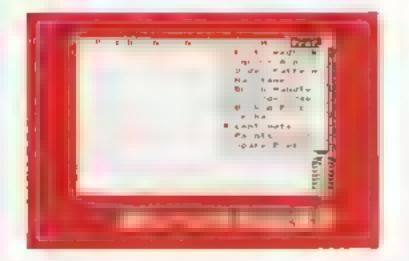
分為Din og呼叫湖色選單, Restore 呼叫 前一次使用的湖色盤。Default 回到DPII 基本 色盤、From Brush 取用证制色盤、機用功能。

### If Remap Cirs 一重新配色

若以取用無關色熱方式來調整色盤, 助在 原費而上的另一腳形將會造成色彩混亂, 建定 此功能,可以使圖形重新以新色重配色。



在這個功能還單中包含了一些設定功能: (關18)



### 1. Fast Feed back 快速回應

選擇此項可使給製的處理連復加速。

### 2. Sguare Aspect 一顯示設定

改進在某些董縣格式中推出的腳不完整: 設定以較方形的膨點來表現顯示畫面。

### Video Patterns

可降低圖形在其他類形如(NTSC)發幕上 如示所發生的問功現象。

### 4. Hailtones 一半色調

可使在初印時,使用較柔合的色調印出。

### 5. Brush Handle - 畫筆控制

故蒙游標控制的位置。由中央設定將截築 健形的角落。

### 6. Exclude Edge一減少邊線

配合格點學權工具助的與工具便引,將便 禁動取的筆刷少一條邊線。

### 7. Backup Pict 一備份畫面

設定此項可存入備份數面。一個有容入或 自除動作時, 無的膨胀即被紊過。

### 8. Inches / Centimeters / Points

### 一單位計算

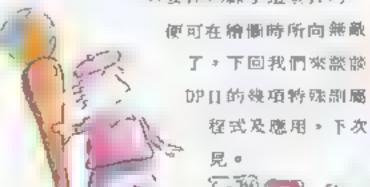
遵押英时、公分、點來做計算單位假定。

### 9. Spare Page一備用頁設定

選擇此項會出現備用頁設定選單。選擇備 用頁寫入的磁碟機位置以便使用Pict圖形功能 電中切換工作頁距備用頁的功能。

所有的功能運軍都已經學習完學了·對於 DP(I)的辦斷系統你應該有更進一步的概念了吧

,只要你熟練了這些技巧。



0

# **他**人 *和*

### 內容更新 張大您的眼睛仔細瞧不讓特約作家專美於前!

- ◆只要您認為您的文筆佳,歡迎與我們連絡,就 算此類型文章已有人投稿也沒關係,只要您有 把握能贏過他,歡迎投來。我們也會儘量給您 協助,助您成為特約作家,只要您有心寫稿, 馬上拿起電話,與我們連絡,機會馬上抓在手 中!
- ◆由於目前影階國外遊戲日益方便,數迎擁有國 內未出版遊戲,「財力雄學」的玩家、隨躍來 稿,本雜誌開放未出版遊戲的投稿。投稿等提 問下(不是軟體世界代理的遊戲,只開放遊戲 獵人專欄)。
- 一、下列專欄開放, 歡迎各位發燒友 提筆相贊
- ■遊戲攻略 <u>熱類世界、電腦体類世界</u>遊戲介簡 易攻略或攻略心得。
- GAME 林秘笈 <u>邮粮业市、電腦体験业品</u>遊戲 之初期期冒險、提示篇、心得 無及新手上機構。
- ■遊戲獵人:各遊戲軟體公司出版遊戲之評析。
- ■百戰天龍·包含<u>財殖世界、電腦体型世界</u>之遊 殿。
  - (1)遊戲程式修改稿(含無敵版)。
  - (2)遊戲資料構部析。
  - (3)攻略小秘技。
- ■電腦遊戲精品回顧:無理世界遊戲之回看。
- ■天外一章:以軟雜世界遊戲為主題,但與遊戲 攻略無相關性之文章。
- ■補習街:爲各類遊戲初級的玩家。
- ■電玩短路:關於各類 PC GAME的趣味漫畫。 <u>第白即可,不用上色。</u>
- ■不吐不快:關於 PC GAME的趣關、苦水或想 發洩的事,文章內容請參閱第38、 39期不吐不快專欄,字數 500 字以
- ■硬體世界 關於電腦硬體方面之應用或實用之 軟硬體應用技巧,如思能體、營幕 、硬碟、~~~ 等等。

### 二、投稿須知

- 時間。若然有任何的 IDEA · 歡迎來電討論。
- 務必註明真實姓名與住址。以冤作品刊登後收 不到稿費!並在信封上著明所要投稿的專欄。
- 應退稿書請<u>同時</u>附上足額郵票,咨則恕不退搞。
- ●文章問用 600 字稿紙情寫。字體務必工整 : 以 電腦報表列印亦可。但請隔行列印;如是電腦 打字, 可可將撤案寄來。務費另計: 有磁片要 退回。請附是都區郵。咨問包不返回。
- ●新附圖表必須清晰、完整 以鉛筆標記。手繪 者謂用細黑色等字筆;印表機輸出者,最色要 橋。地圖請畫在方格紙上。
- ●請勿拍攝照片、生數理將遊戲在度或遊戲畫面 圖形術(格式將 LBM 、 BRM 、 PCX 、 CIF ) 磁片随间攻略資來。稿費另計。

### ● 是書稿:

精用針筆或馬色細等字筆在白紙上繪圖,並 加標,線條力求驚明,濟晰,並附上文字解說( 以鉛筆書寫)。

- 筑福 學畫稿規格:
  - (1) 横式一寬 9 公分,高 7 公分。
    - (2) 直式一覧 7公分。高 9公分。
- ●本刊對採用的稿件有制改權。
- ●作品經發表後 版權請本刊所有 •
- ●爲免郵寄失誤,請自行影印留底。
- ●稿費:每千字 450 元起,程式、斷表另計:漫 養每極 300 元起,彩色麦素每幅 400 元起;不 吐不快每削 200 元。作品如模刊登,赠之常期 雜誌一份。
- ○約5億 話: (07) 3848088 轉 280 > 289 ○
- 〇条裕號等野:高雄市部政28之34號信箱。

### ★黄汞下列文章★

模擬螞蟻心得 模擬地球心得 燃燒的野球用心得 太平洋空戰英雄心視

122







### 台北市一楊朝順



音樂教室能子能增加Soand Baster 的文章?

Sound Blaster 在國內並未普及。所以相關性文章目的還不打算推出。不過價廉物英的新一代音效卡也將隨續推出了。所以到時候再評估市場情况。不過文章內容將以軟體世界所出版的魔奇金額卡為主。

### 台北市一王嘉銳

我是你們忠實的遊戲迷,目前我擁有近一 而多解你們的遊戲,雜誌幾乎每期都有, 但選是缺少了軟體世界追蹤報導第四、五 鄉和試刊號,而一~四期也對導發破不填,你們 在雜誌上說已無存貨,但我相信至少也該有額下 一些,如果與何,我順以兩倍或更多倍的信錢來 實,希望你們能遊融一下,謝謝。

程了您的信。我實在是很感動,我們的雜誌居然有遺麼大的魅力上能讓您願意用兩倍以上的懷錢來購買。(想來我自己有收藏全套的雜誌,看來可以大榜……不!您應可以有此邪惡的意頭!應該讓雜誌繼模升值才對,這樣可以賺更多……哦!以上經屬自日夢,如何當同,不是巧合。)以前甚至有人願意以 5 ~ 10 倍的假發蒐購早期的軟體世界雜誌。不過與的提稳數,我們早已無存貨,有的話也是我們個人僅存珍藏的,實難削愛,希望您能該解。

### 苗栗市一謝凱韻 台北縣一林玉峰



1.拜託 1 拜託 1 雖然單色已權落伍,但還 有許多單色玩家,所以請多利,單色遊戲, 以1.7

2. 希望維誌能出版快一點 · 最好能改成半月 刊 · Thank you very much 1

→ A 包含等的確於已經答伍了,所以大部分關外的軟體公司單已不支援單色了,而 例內的軟體公司也漸漸不支援單色了,這 是一種獲勢,也是聯查强迫INSER升級的一種方式 ,我們也是無能端力。目前 ¥6人營 雜加上 ¥6人卡 的價鏈大約在8000~9000元之間,如果您選想機 續元GANE的話,最好開始存餘吧!

2.雜誌改成半月刊的主意實在是體不斷的。 不過道棒我們雜誌社就得一天上班16個小時了。 請您接受我們雜誌社全體員工的親屬個歌之後再 考慮看看。請您可思啊!等你回音。

### 基隆市一簡駿偉



希望遊戲軟體的保護儘量採用密碼。因為 直接在磁片上作保護,常使軟罐額取錯誤 。像如來金剛攀傳奇,就很難進入遊戲,

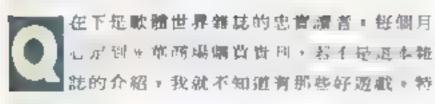
往往要試很多次。

▲ 的確,在磁片上作保護,我個人也覺得很不方便,因為都已經有硬碟了,每次要玩的時候還要把磁片拿出來,變麻煩的。我 會將此建議反應給有關單位的。



### 台北市 王正裕

此感激。



不知道是多久以前,我購買了創世紀VI,暖 於當時機點的B,0S末舊,以至於進入遊戲推面枝 , 宣凱當機,但至少在標園畫面時是能變到由職

→ 宣判審職 · 但至少在學凱蘭們的透底聽到田覧 奇音效卡所播放的悠揚樂章。不得已 · 通傷遊戲 終於被我打入冷宮 · 永不見天日。

直到目前,在下热器486 DX-33 、 4M RAN YGL的配備後。字再度車压鄉對已久的創世紀 VI,心想終於可以好好品當這個經典之作,不料 卻在好相反,實面很好,不會當機,但是商學卻 走撇了,根本聽不到旋律,只是一陣一陣的怪叫 在確定安裝無限後,現象依轄存在,版本也的 確稱32版。此時想到Origin單期的遊戲一圖王 傳奇,不知是否也有相同的狀況,果然不出所料 ,在舊機型執行非常順暢的國王傳奇也是一陣亂 吼。但是銀河飛網Ⅰ。 11的音樂卻很正常 ◆ 打電 話詢問你們公司,闡話那頭的國答是可能電腦的 執行速度太快,要我找一些可以降低電腦執行療 度的軟體。我用 Game Buster 4 0 來降低速度 · 並且 Turbo 也關了,但還是沒有改善,求求你 ·這個問題您 定要緊我解决。否則我將含恨而 死

> 關於。這個問題我請我們的硬體高手會部本 為您回答。

有關您的問題,的確是主機速度太快所造成,但因為銀河飛將系列與創世紀系列對廉務音效卡的呼叫方式不同,所以出現您所說的情形。

至於您使用 GaneBuster 4 0 等軟體來降低執行 速度是行不通的,對於您的狀況,唯一的解決辦 法就是利用主機的CNOS設定,方法揭尋找CNOS認 语中有關匯流排速度 (BIS C-LOCK)的部份,降 低它的速度至價值理機 (CPI)的 1/5 或更低, 也許數能解決您的問題,数人一命勝遊七級浮層, 例像能稱 1

不知如此是否已可以解决您的問題了,而我 們的并昭寺先生教人一命。更加功德無量,頭上 已現出光理了。

### 高雄市一會昭朗

香刊前機期所介紹的確體世界。但是使小 的大問題界、學能升及。可是可條都偏中 於電腦主機方面的介紹。能看加入一些過 換設備的介紹。如關示卡、聽碟、掃瞄器、即表 概等等。

### 台中縣一陳慶龍台北市 - 黃光年



】 政賠單行本是否可以開放郵購,以優惠 讀者。

2. 希望能在雜誌上開一個 BBS 專欄。







1 由於政略單行水所發行的數量有限,所以目前並無打算開放新購。用指購的比較 過應,您說是吧!

2. 静謝您的建議。在本期有 · 個 BBS 的專欄 · 由軟體世界 BBS 高雄站站長主持。係對 BBS 有 雕築的讀者做一個詳細的介紹。

### 高雄縣一蔣中智

後高期華雄所見略同。因為玩家實遊戲, 除了根據遊戲評析的意見。也根據自己的 一些意見來買,總不能就看有機關權或機 支稿棉及一些長條數據來實遊戲。所以本刊歷经 堅持不對遊戲節分。以発誤導體者。

### 台北市一許銘中

軟體世界雜誌第38期 104 頁文中,有說到 Ad Lib G ld有語音功能,但在 108 頁中 「滑脆嘹亮的歌喉」一段中,卻說 Ad L-1b Go d無語音功能,其為何前後矛盾?



很拖款,這是我們在驗稿上的疏失。絕我們明泰暗訪後,根據他們公司發佈的一份 資料,確定 Ad Lib Gold有語音的功能, 特此更正。另外此公司在今年4月份已宣佈破亦 · 希望有正義之士把遺家公司刑下來。能讓Ad Lib Gold 順利推出。

### 台北縣一薛嘉鴻 新竹市一劉東坡



1.能否成立十大"铜" Game之選擇,避免 消費者買到網Game。

2 希望每期雜誌都有產品目錄以便購買。

1 现在市面 的Ganc科林德德、好事祭雜 · 如不慎語的話。就會買到爛Gane。像我 以前花在Gane上的幾大約一萬多元。當然 也實了不少電性Gane,但如今已練得一等好功夫 · 一眼就能看出是好Ganc還是爛Gane,不過現在 也用不等實了。Gane都玩絕錢的,所以強是玩來 玩Gane的玩家,對快到軟體世界來,這裡是玩家 的天堂。好了,廣告打完了。現實辦正傳。本期 程法最後面意見實在表的遊戲,改為緊患十 大"爛" Gane,請各位讀者將您心中的"痛", 選出來,為各位讀者將您心中的"痛", 選出來,為各位讀者數數如有任何不快,數則 投稿至「不吐不快」專欄,每則 200 元潔差雜誌 · 為醫數的建議,您可以任選一審軟體世界出 版的遊戲,對在看到雜誌後,跟我連絡,期謝十

2.產品目錄是每隔兩期便刊登一次,雖然目 錄佔的舊屬並不大。但如果每期都刊。可能有些 讀者會認爲浪費篇幅。每隔兩期刊登一次,可收 集到較多的資訊。較能被大部分的讀者所接受。



(1)每個代號分別代表下列各人:鐵一 鐵血傭兵:烏一烏醋吸血鬼:艾一艾蔥拉: 泡一快樂泡泡雕;酒一快樂潛水夫:俠一俠 盜羅賓道:報一送報音:報一獨島小英雄

(2)為方便讀者了解。特學下例說明: ①鐵十島→馬(②鐵回)表示第一次由鐵面 備兵和烏龍吸血鬼塔宇宙神風號越過貫河深 湖。爾將烏龍吸血鬼留在對岸。第二次則由 鐵血傭兵駕宇宙神風號回到冥河深測此岸。 ①雄+鳥+鳥(②城回)

園鐵+潛→潛(④錐+鳥回)

⑤艾+泡→看+泡(⑥艾園)

②艾+俠→艾+滑+泡(⑧俠回)-

②推+馬→維+馬+滑+泡(⑩艾回)

①艾+俠→維+角+滑+泡+艾(⑰俠回)

(1) 使+接→使+接+又+潜+泡(€(維+鳥回)

⑤黛+報 +俠+囊+報+艾+着+泡(⑥鑑回)

遺鐵+扁→鎮+扁+快+猴+報+艾+滑+泡(完成)

### EL LE

### 第39期 繞著方塊跑

以上中獎者各得價值500 元以內的遊戲(不限套 數,但不可超過500元) ,請在8月25日之前將您 所選擇的遊戲告之本社。



### 如来金剛拳傳奇 修改篇

軟體世界雜誌第40期 P 38如來金剛拳傳奇 修改篇·其進度0.5 ECTOR 0·位址 S 430 ~422應為 S 403~ S 422·特此更正。





本期第32頁處法門 [[[天下無敵修改法 ,作者請儘遼與本 社聯絡,以免權益 受損。謝謝合作!



### 王 ļn þi Ē 一、如须限時存故坊於存故單上贴足 、本存款單帳戶亦得依式自印,但各欄 意 每筆存款 本存款單不得點海其尚文件 3 会領決 班 生米 ]Hh 3-7 بايد <del>بايات</del> 少级 2jq 换存款 在外 dþ. 100 幣十九以上 鞍 35

有增删或改印其他文字者

機調

人另換本局印製之存款單填寫

文字及規格必須與本單完全相同,如

### 弧 存 楔 $\succ$ 1

原母子

‰

癝 行查詢。

音記 注

> 凡訂閱雜誌者,如 優惠期限已過或單據爲 未調價之金額,請您以 調價後的金額劃機。

郵聘過期雜誌者( 非當月出刊之期數)。 請於劃擬時自動加足基 本回郵費用,每本 20元。兩本以上者請加 基本郵資 NT 40元,不

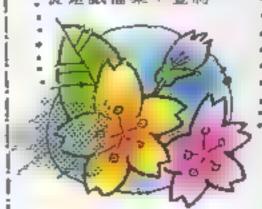
足者另行通知。 雜誌1~8、11、 12、14、15、16期皆已 無存貨、絕版遊戲請另

磁片維修者;請將 磁片以最輕巧的硬盒或 **硬紙版妥善包裝。以桑** 折損。如有不當包裝導 致磁片受损,本公司概 不負責。維修磁片 3片 以下掛號費40元。 以上掛號費59元。維修 L本費每片10元整,若 是磁片已無法再使用須 • 每片30元幣。

以上一律以劃級方 式,請您務必將大名及 詳細的地址(縣市區域 儘量不要縮寫), 特附 聯絡電話。

若新寶產品中。 遊戲本身所須配件,請 將原產品拿回原購買之 **經銷商兌換。** 

PS — 吞食天地遊戲 本身並無另附地圖,須 從遊戲檔案中查詢。

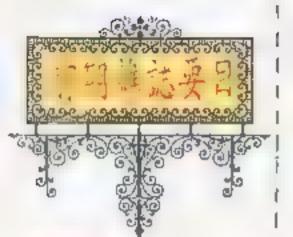


### ]李祥月 長田允集 対岸 华年 6 期430 元 が大 Ы H 费 人物制 が無 靐 H 体人资趣 | 表計/F(計/音楽 | 表記/ 十海滨 随者音效音 人变集 都全等 庫 海山 B 罪 费需却附据揭 W. 年12期860元 郑 下巡艦 遊 調泉 西基維持 總介額 相 江 部 J

平野

否則應請換 此樣係等款人與假戶曲與之用,推除作 單另填 段月德以開於這次回模學項為限。

無帝母 排宗教量



### THE REAL PROPERTY.

### 魔法門司

天下無敵修改法 快影記無敵神功 及物品修改篇 如來金剛拳傳奇修改篇 超級是式 5 號修改篇 納粹飛行秘史修改篇 銀河飛將且終極秘技續篇

### Tariffe State

納粹飛行秘史 戰鬥心得 擇衛雄鷹 : 0 斯手上楊斯 文明霸難皇帝篇

### [ [ ] P P 15

道確漆説

納粹照行秘史得獎報導 美國夏季消費者電子展一 謝片特報

### 龙纹边境

### 艾糖拉耳

恐怖劇場完全攻略(下) 異域之門完全攻略(下) 如來金剛攀傳奇完全攻略 俠景記完全攻略

### w/ thinks

猴鳥小英雄 2

里察克的领仇

奇人黑桃 2

意外的訪客

完美将軍い 次大戦篇

海盜小子

### 更加動畫精圖教育

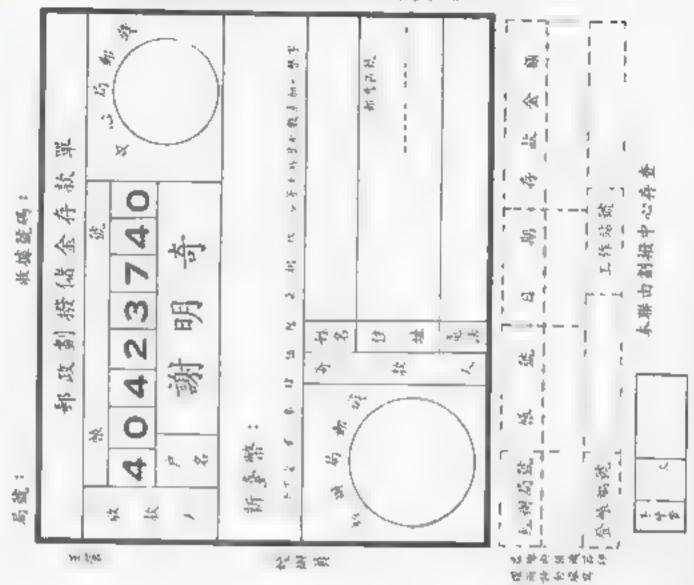
### 2:47:20135

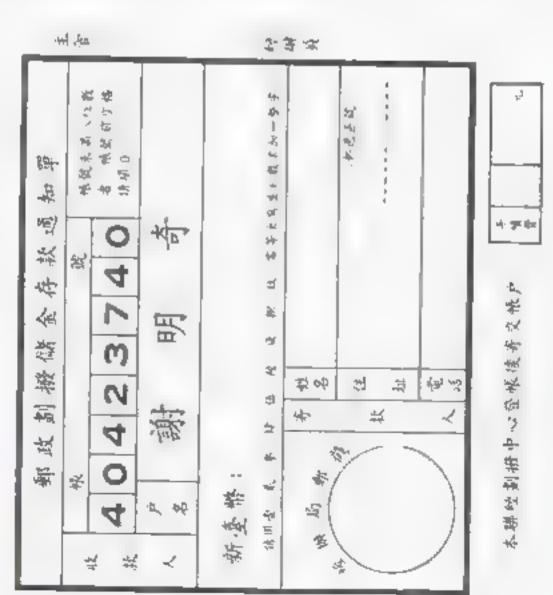
(P 漫談

香糖 数值



因是名政的等待以后去及时达和者 德由自政人自行作者的政治是一定证法知题的证据 的复数是是连贯的得收人员强。知识的交换票据之存款 特别的交换的一 天存人 人类的 可讲讲日惠 一 磷酸 计名文字数人机名作业的计划原则 从无法等





⑤极产本人存款此聊不必嫌為 经济约纳附。⑤存款援由酬局掣焓正式收填為⑤ 本草不作收证用。



# 

### 大失所望!

您手沒有的抓圖程式到底放夠為認抓多少圖?噢!好像不失……

### 大快人心!

現在您可以擁有一個針對各抓圖程式缺點改進,更符合玩家及程式設計師需要的順手工具!

### 嗯!正合吾意!

- \*記憶體具佔28
- \*絕不當機,穩定性高。
- \*存置速度快
- \*不會抓辦圖形,正確性百分之百。
- \*支援曾氏ET3000及ET4000卡所有 256 色模式。
- \*色調由程式自動判斷,完全呈現原色。
- \*熟麴少,操作簡單,並可輕易更改。
- \*有秀麗程式及可轉換成GIF下及

PCX格式之圖形轉換程式。

### 啓亨の色彩王国誕生

您知道嗎?您的電腦裡也挿著 啓亨的卡?!





感謝大家對聲亨的產品不斷地支持與愛用,根據市場調查:在台灣,擁有彩色顯示器的電腦使用者,平均每10人中就有將近6人使用啓亨的產品,但還6個人中,竟有3個人不知道他們使用啓亨的產品,這使我們不禁要大聲呼喊:「請不要浪費了您擁有的權益!」這群人大部份是購買電腦時因整套購買,故多不知系統內之顯示卡為何?但您可知道失去了1.成為 Mr. Rose 俱樂部的會員。2.新版驅動程式之更換。3.市場之最新資訊。4.騰買新產品之優惠折扣…等權益的機會,所以請各位消費者在購買電腦系統時認消:

- 1. 產品盒上(玫瑰花圖樣)之封口贴紙(並有TRIPLEX字樣)
- 3. 内附之驅動程式磁片
- 相信我們,啓亨將伴您一生

- 2. 内附之中文説明书
- 4. 服務保證卡(春回本公司始有效)



台北國際電额應用額 81.8.15~8.19 台北世界貿易中心 棚位號碼:81134 Mr. Rose將給您一個賢書! 件字股份有限公司

台北市羅斯福路 1頁35-813號 峰本島服務專線: (02)321-2562

便用語海平線:(02)322-4020 - 396-2193 · 395-2229 - 395-2230

H 0 我有話要說

國 無 無 為 東 不 因 母 母 母 多 多 無 35 07 994 弖 為 CHI

禁水 阳出 遊葵

Am.

軟體世界雜 慈社收 智冠科技

器(全)

- 3號信箱 高雄郵政路

108 頁陽陽 偏腦筋浴案

縣軒擊的方向缺口是 ,信子的庭的塔

o

CIE

公佈右端 44 据(十一月號) 郵政 28 之 34 號信箱参加拍戲。中級名單及遊戲聚選結果 指群組織及,在81年8月 31 日间空间:海塘市

数1名:留值 1000 元以內之教體短界遊戲(不認佛教

但以不超過 1000 元爲限)

: 留值 700 元以內以數體世界遊戲

强数5名: 数数10名的数据15名名 : 個值 300 元以內之軟體世界領觀

.. 軟體世界貨售版遊戲一套(2片裝)

軟體世界貴族院遊戲一套(1片裝

44

器

40

# 讀吉窟貝調査表

	30.00		4	が続
	第5名:		4 4	無機
遊戲名稱		遊戲名稱	राम	
公司	#	軟	名	<u></u>
			8:8	第10名
			9名:日	6 選
			名:00	8 版
		-	品: 55	湯7
		1	公:00:8	9歳
-			8:68	2000年
		1	4:00	報
			4:00	200
			8:0	M 3
		-	8:0	30.1
爺	遊	調器	数量	
16	ı	E	ARE NO.	¥
8	744	1		40
はませいというでは、10mmのでは、10	場の記さいの思想が	が成成で	以表面シアが作品。この個世界及其内のの合成教	はませる。
人只要一份與国國教養中国工原在而等級發致成分也	上所有命以	放為作問	在 的 的 的 的	一条代人
""一一海回心	" 编 Game	此次辦馬母是心目中的"	部 B B B B	先次
非行榜	十大爛 Game 排行榜	一十六编	<b>黔票選</b>	三、遊戲票選
2.攻略本	□収有過振島小英雄2攻略本	口风希语	□不存戦	口等数
12分析過次卷至高指蒙皮属或物及角以物,口有效 口不断 12分析的皮肤健康人体描2及陷外部下辖所加的包干保殿吗?	<b>彩投稿以期</b> 配下維所担	2. 及語名	250年四日 医电子夹柱	はおは、
1	□ 馬魯斯蘭	英春 口毛	6 二完全攻略	口城市第
12 生影的攻略本之內容應以提示論或完全攻略何皆爲重?	示籍或完全	1年應以提	允的本之內	12 年表 12
? (B)	11 他希望一本文略本中包含幾個遊戲攻略?	中旬合樂	一个大小路本	11 你希望-

4. 每了表體均果雞腮之外。您顧閱讀用有關獨也他?

146

の作口

日本語今日

□高縣城縣房界 □電腦玩家□你天

製 回路口

7. 您是否希望在看到遊戲評析同時,此遊戲也已經上市學行

6. 您喜歡 個遊戲的相關文章,要以何期順序來上?

6. 您希望在遊戲出版多久後,就能看到吃點?

□出版人本 □四中古出

17.8

DPC MAGAZINE

(坐告放作就一年年一分許被一大年一十都我解)

8. 在您看到遊戲評析的時,如果此遊戲還未發行,是否會造

9. 岩必須付出較長時間的等待, 您是否仍希望預先知道新遊

₩ □

股也的困難?

□母尚等沒 □整你用商告沒 □山縣四路 □電你

10.億誤馬斯一種的遊戲最需要出攻略?

戲的消息?□乗□る

(可復距)

4/ 軟

1. 您每期部購買軟體世界難認嗎? 口有 口炎有 口むか

2. 德哲同等知軟體世界編制 2

176

□雷為 □西安、四部今留

山東陽今点

3. 松在何處購買軟體世界難誤?

40

40

1.2M

360K

□素等集 □AdLib

☐MT-92 ☐ MODEM

中華地口

. 編輯意見

一年 一海中

Z o

於事件

一条場

□ MGA/CGA

□ 386 □ 486 □ #Æ

□ VGA □北海縣

☐ 286 ☐ EGA

8.電路

2.件器:0

一、個人資料

4. 教育程度: 8. 賓腦配備: